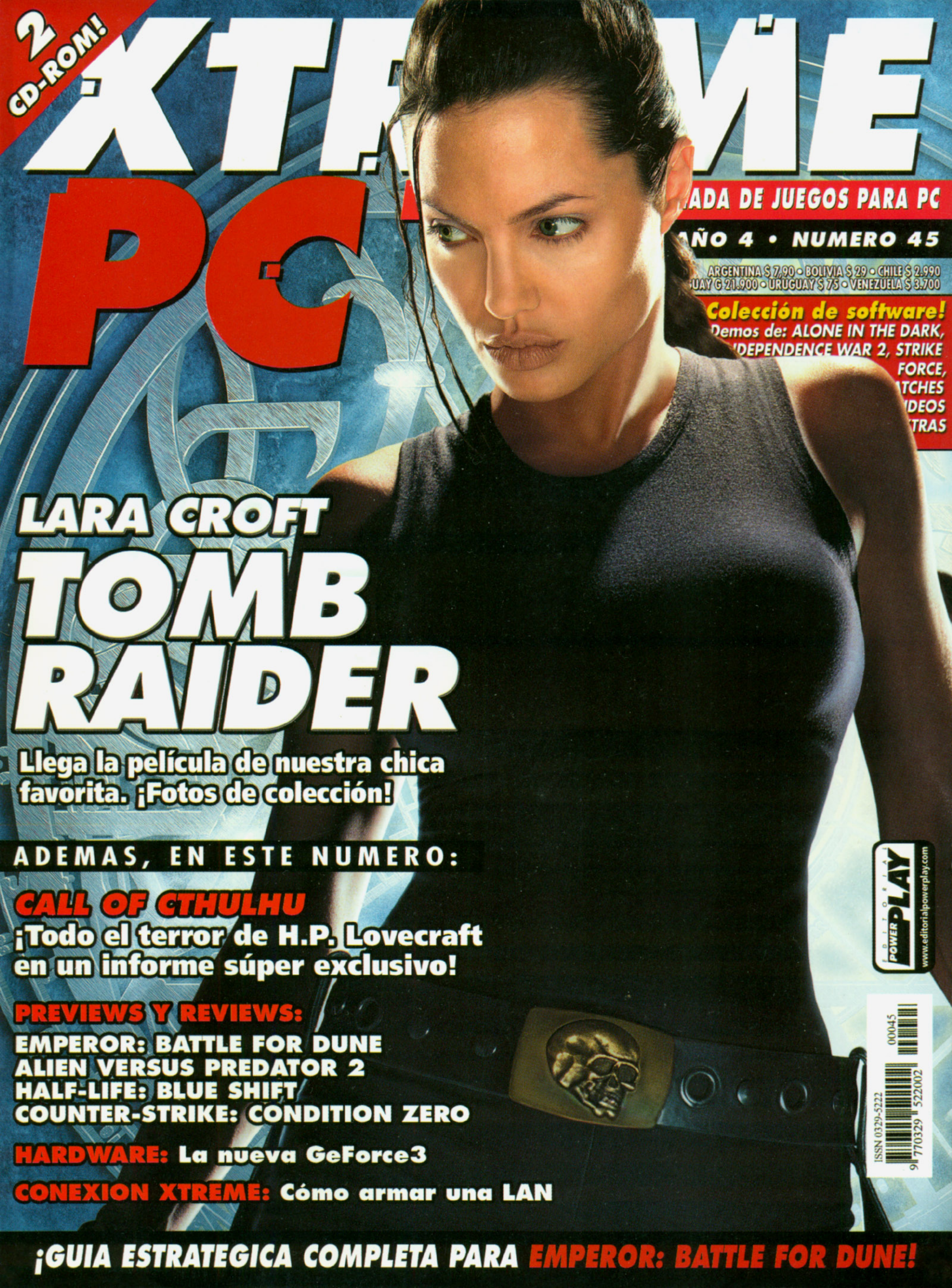

2 CD-ROM!
XTREME PC
...ADA DE JUEGOS PARA PC
AÑO 4 • NUMERO 45
ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA $ 29 • CHILE $ 2.990
...UAY G 21.900 • URUGUAY $ 75 • VENEZUELA $ 3.700
¡Colección de software!
Demos de: ALONE IN THE DARK,
...DEPENDENCE WAR 2, STRIKE
FORCE,
...ATCHES
...IDEOS
...TRAS
LARA CROFT
TOMB RAIDER
Llega la película de nuestra chica favorita. ¡Fotos de colección!
ADEMAS, EN ESTE NUMERO:
CALL OF CTHULHU
¡Todo el terror de H.P. Lovecraft en un informe súper exclusivo!
PREVIEWS Y REVIEWS:
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE
ALIEN VERSUS PREDATOR 2
HALF-LIFE: BLUE SHIFT
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
HARDWARE: La nueva GeForce3
CONEXION XTREME: Cómo armar una LAN
¡GUIA ESTRATEGICA COMPLETA PARA EMPEROR: BATTLE FOR DUNE!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00045

Somos los PRIMEROS!

2001, el año de TEPPRO

Primeros en todo, únicos en servicio.

:: Marcas TOP ::

Nro. 1 TEPPRO

Nro. 2 3Dfx

Nro. 3 Diamond

Nro. 4 Creative

Nro. 5

Viví una experiencia asombrosa, visita nuestro Showroom - Sala de demostraciones de lunes a viernes de 9:00~18:00

Para distribuir Teppro en el **INTERIOR**
011-4932-1400
teppro@millic.com.ar

CYBER CAFE
Descuentos especiales
4932-1400



E-mail: teppro@millic.com.ar

www.teppro.com/argentina

XTREME PC

AÑO 4 • NUMERO 45





EDITORIAL

EN LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA

A menudo pienso en la suerte que tenemos los jugadores de PC. Quizás esté pecando de optimismo, sobre todo ahora que algunos sienten el futuro amenazado por las consolas. Yo no me hago ningún problema, al contrario. Estoy viviendo una época que en lo personal no deja de asombrarme. Y me gusta.

Crecí leyendo las novelas de Frank Herbert, entre las que estaba *Dune*, por supuesto; me jugué mil veces Dune II, y ahora puedo disfrutar de Emperor, jugar otra vez dentro de un universo tan querido, envuelto y feliz en las extraordinarias tormentas de Arrakis, mirando a los ojos atiborrados de especia de los Fremen y evitando los colosales gusanos de la arena. Crecí leyendo los tenebrosos relatos de H.P. Lovecraft, y pronto tendré la posibilidad de adentrarme en los más escalofriantes secretos de los Mitos Prohibidos, cuando llegue por fin Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Apenas un par de ejemplos.

Entonces, ¿cómo no estar contento? Cada universo, y cada historia que amo, poco a poco se vuelven realidad en mi monitor. Los juegos de PC son capaces de transportarme a lo mejor de la fantasía, del terror y de la ciencia ficción; al realismo de la Segunda Guerra Mundial o al futuro distante e improbable. Con ciencia o con magia, siempre termino de pie en medio del mejor de los mundos.

Este mes pueden ver una enorme variedad de temas en las páginas de XPC. Tanto, que no van a saber por dónde empezar. ¿Tal vez con Counter-Strike: Condition Zero? ¡Alien versus Predator 2! ¿Con el informe especial sobre el filme de Tomb Raider, mirando sin pestañear las fotos de Angelina que nos envió Paramount / United Pictures International? Podrían comenzar aprendiendo a armar una red casera para jugar, o quizás instalando el alucinante Strike Force desde nuestros XCDs. ¿Se animan con la demo de Alone in the Dark: The New Nightmare? ¿Quieren jugar un rato al Deathmatch clásico de Quake? ¡Mirar un buen video! A lo mejor sólo quieren ver fotos nuevas de Unreal II, o simplemente leer nuestro mega-review del mes para saber si Emperor: Battle for Dune valió los años de espera...

Sin importar lo que decidan, lean *todo*, porque este número no da tregua y se van a quedar pidiendo más. Lean despacito y disfruten. ¡Ah, y les preparé un concurso nuevo! Nos vemos en agosto, pleno invierno.

-Durgan A. Nallar

PREVIEWS

SECCIONES

ESPECIALES

CD 1

DEMOS
Alone in the Dark:
The New Nightmare
Roland Garros 2001
Startopia
The Mystery of the Druids

PATCHES
Black & White 1.100B
B&W Uninstaller Patch
Diablo II 1.08
Emperor: BFD 1.06
Myst III: Exile 1.2
realMYST 1.1.1
Sacrifice Patch 3

HERRAMIENTAS
Audiogalaxy Satellite 0.606
DirectX 8 Control Panel
GameSpy Arcade 1.08
KaZaA Media Desktop 1.2
OEBackup
Office 2000 SR-1
RAM Idle Standard
Windows 9x Dial-Up 1.4

ADD-ONS
Strike Force 1.60
S. Force Classic Map Pack
Unreal Tournament 436

VIDEOS
Jedi Knight II
Max Payne
Medal of Honor: A. Assault

EXTRAS
3D Faroflip
La Venganza de Kenny
Skins para Winamp
Wallpapers

CD 2

DEMOS
Independence War 2
LeadFoot Stadium

PATCHES
Grand Prix 3 v1.21
Serious Sam 1.02
Undying Patch 1
Worms World Party SP1

ADD-ONS
Deathmatch Classic for HL

EXTRAS
2001 TetRize
BattleMail Joust! 1.0
Wallpapers

VIDEOS
Demos nVIDIA GeForce3

HERRAMIENTAS
Súper colección de software (drivers, útiles, Internet, etc)
Indice XPC al número 44

XTREME PC
LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
JULIO 2001

EDITORIAL
DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

XTREME CD
Diego Alberto Esteves - Durgan A. Nallar
Fernando Brischetto

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA
Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

LOS CAZADORES DEL ARCA PERDIDA
Sebastián Di Nardo, Máximo Frias, Rodrigo Peláez, Rodolfo A. Laborde, Pedro F. Hegoburu, Mariano Firpo, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Mario Marincovich, Maximiliano Ferzzola, Diego E. Vitorero, César Isola Isart

COLABORARON EN ESTE NUMERO
Hernán Fernández, Erica Nuñez Boess, Martin Espelosin, Mauricio Segovia, Javier Paissán, Fernando Martin Coun, Ariel Gentile, Carla Callegari, Pablo Balut

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed., Tel.: 4304-3510
INTERIOR Austral S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed., Tel.: 4301-0701

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial PowerPlay®, Paraguay 2452, 4° "B", Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 54-11-4961-8424 Buenos Aires, República Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Iron Strategy

La compañía rusa Nikita está desarrollando un juego de estrategia en 3D que incluye robots de combate. Los jugadores deberán diseñar un escuadrón de estas máquinas de guerra y dirigirlas en tiempo real en misiones al aire libre y dentro de estructuras militares. Los escenarios estarán interconectados y habrá además varios mapas multiplayer. Iron Strategy usará un engine propio que permite efectos climáticos y el ciclo de días y noches.



Championship Manager 3 Season 2001-2002

La actualización para el manager contendrá muchas nuevas características, incluyendo las fichas técnicas y el historial de más de 100.000 atletas, managers y entrenadores pertenecientes a 26 ligas de todo el mundo. También incluirá un editor de datos mejorado, que permitirá alterar las estadísticas de los deportistas e incluirnos a nosotros mismos en el juego. Eso no es todo: CM3 Season 2001-2002 introducirá el nuevo reglamento para los esquemas de transferencia europeos, con lo que todas las competencias, premios y reglas serán actualizados. Además, implementará una mejor inteligencia artificial para los managers contrarios, junto con varios otros aspectos del juego.



Jedi Knight II

En la E3 vimos este nuevo FPS de Raven / LucasArts, pero los siniestros muchachos no dejaban filmar ni entregaron fotos. Recientemente, aflojaron un poco y aquí tienen algunas imágenes de esta bomba.

La tercera parte en las aventuras de Kyle Katarn -que, recordemos, comienza en Dark Forces y continúa con Dark Forces II: Jedi Knight- promete una ambientación digna de otra película de Star Wars, repleta de acción y efectos visuales que parecen salidos de la mismísima Industrial Light and Magic, pero que en realidad se deben a una excelente explotación del engine de Quake III Arena. Para más datos, revisen la nota especial de la E3 edición 2001 del número anterior.







Medal of Honor: Allied Assault

Sin ninguna duda, el juego que más nos entusiasmó este año en la E3 fue Medal Of Honor: Allied Assault. El arcade 3D de la compañía 2015, que será publicado por Electronic Arts en octubre, es el primer capítulo para PC de una saga clásica del mundo de las consolas y se inspira directamente en el filme *Rescatando al soldado Ryan* de Steven Spielberg .

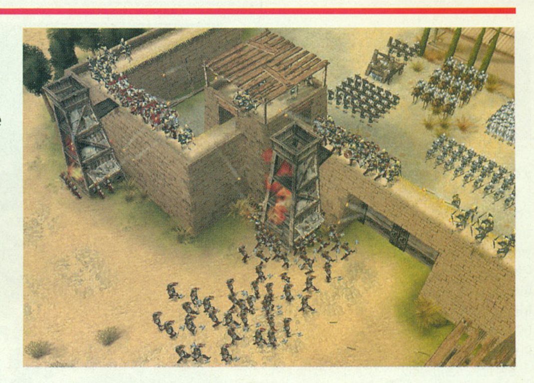
Allied Assault resultó una sorpresa, porque al verlo en acción nos dimos cuenta que estábamos ante uno de esos títulos imprescindibles para cualquier jugador. Y si son fanáticos de todo lo que tenga que ver con la Segunda Guerra Mundial, como la mayoría de nosotros en la redacción, pueden llegar a morir de desesperación esperando a tenerlo en las manos. Lo que vimos en el stand de Electronic Arts fue suficiente para arruinarnos cualquier otro juego. Aquí tienen más fotos para que vayan calentándose la cabeza. Y si no saben de qué les estamos contando, remítanse a las páginas 41 y 42 de XPC 44, donde tienen el informe especial de la E3 de este año.



Praetorians

El mes pasado les adelantamos data sobre el nuevo juego estratégico de Pyro Studios, la compañía ibérica que pronto lanzará la secuela de Commandos. El juego se llama Praetorians, y hará hincapié en la acción y la táctica de combate por sobre la administración de recursos. Grandes batallas se sucederán entre tropas de romanos, galos y egipcios. Un potente engine 3D de diseño propio permitirá a Pyro reproducir con sumo detalle un terreno a gran escala y toda clase de edificaciones y máquinas de guerra, que los jugadores deberán combinar para crear nuevas unidades.

Praetorians tiene fecha de salida prevista para el otoño de 2002, pero como pueden ver ya tiene una pinta impresionante.



* GRAN CONCURSO GRAN *
"PIROPEE A ANGELINA JOLIE"

Gracias a Paramount / United Pictures International, en Next Level Extra de junio hicimos un concurso para que 15 afortunados lectores pudieran asistir al *avant premiere* exclusivo de la película de Tomb Raider. Por cuestiones de tiempo, en XPC no pudimos hacerlo, pero no por eso nos vamos a quedar de brazos cruzados. Así que ¡piropiemo' a Angelina, che!
Regalaremos una hermosa, costosa y excelente placa de sonido **HERCULES FORTISSIMO II** (analizada en este mismo número) al lector o lectora que sepa practicar la mayor de nuestras artes argentinas.
Tienen que mandar un piropo, la frase matadora, lo que le dirían a Angelina Jolie si la vieran en persona. Ojo, artistas y poetas, genios urbanos, galanes y petiteros, tal piropo ha que ser encantador o divertido, y puede ser irónico si viene de una lectora envidiosa, incluso toleraremos alguno romántico... pero no bravuconadas ni güarangadas. ¡Usen el ingenio! ¡Investiguen! ¡Recorran a la sabiduría del abuelo! ¡Pregúntenle al tío solterón!... No, mejor al tío no, que por algo es solterón. ¡Vamos, piensen!
Fiel a nuestras promesas, esta vez no tienen que buscar un Beheaded Kamikaze microscópico escondido por toda la revista ni hacer enormes cálculos matemáticos... solamente usar la cabezota. ¡Muhaha!
Aclaremos las reglas: un piropo por persona, *algo que se pueda publicar*. Una frase galante que la arrancaría una sonrisa involuntaria a la mismísima Angelina Jolie. Manden su piropo matador a *xtremepc@ciudad.com.ar* o a **CONCURSO PIROPOS XTREME PC, Paraguay 2452, 4° B (1121) Capital**, aclarando su nombre completo, DNI y número de teléfono.
El mejor piropo (a nuestro entender, que en esto la sabemos lunga) se llevará la placa y, por supuesto, publicaremos la galantería en cuestión junto con unos cuantos finalistas. Tienen plazo de sobra: hasta el 10 de agosto. Silbidos no valen.
Ejemplo: Vemos a Angelina paseando del brazo con su madre. Linda, Angelina. Entonces, en vez de piropear a la niña, le decimos a la vieja: "¡Pero qué vergüenza! Tan grande y con muñeca..."

Unreal Championship

Fanas de Unreal Tournament, ¿qué nos cuentan de esto? Digital Extremes está poniendo los últimos tornillos al primer FPS hecho exclusivamente para la futura consola Xbox de Microsoft. Unreal Championship utiliza la última tecnología de UT y consiste en un juego single y multiplayer, con y sin bots. Hay nuevos personajes, armas y power-ups, y por si fuera poco vehículos terrestres, aéreos y especiales para el transporte de tropas. La lucha estará ambientada en unos 30 escenarios (abiertos y cerrados) sumamente exóticos. Algunos de los modos de juego serán los que nosotros conocemos de la PC, pero también habrá otros nuevos. Cada personaje tendrá sus propias habilidades y orígenes.



Unreal Championship está diseñado teniendo en cuenta el pad de la consola, por lo que el jugador podrá realizar toda clase de maniobras con soltura. En los escenarios habrá plataformas de salto y velocidad y las armas tendrán un sistema de mira automática que se podrá desactivar. El juego correrá a 60 cuadros por segundo constantes, tanto en interiores como a terreno abierto. Hasta 32 jugadores podrán conectarse vía Internet o bien 4 de ellos podrán jugar por el (odioso) método de pantalla dividida. También será posible poner dos consolas en red.

La gran pregunta es: ¿aparecerá Unreal Championship para nuestras PC? Según parece, no. Lo cierto es que, para cuando los consoleros estén maravillándose con Unreal Championship, nosotros estaremos instalando Unreal II...



The Mystery of the Druids

Están apareciendo más Aventuras Gráficas! La compañía CDV nos traerá este 14 de septiembre una aventura al estilo clásico, con fondos 2D pero con personajes 3D, un camino que empezó Manuel Calavera. ¡Por suerte, The Mystery of the Druids se controlará con el mouse! La aventura arranca en Inglaterra, en el presente, cuando un detective de Scotland Yard debe investigar una cadena de asesinatos, relacionada con una enigmática secta.

A medida que el caso avanza, el detective descubre que el origen de los crímenes tiene que ver con el pasado de los druidas. En el pasado, para evitar su extinción, estos habían iniciado en el círculo de Stonehenge un sangriento ritual para transferir sus poderes y magia a varios niños. Algunos de los druidas no soportaron la ceremonia, y la sabotearon. El detective deberá calar más hondo en la historia. The Mystery of the Druids contará con 54 localidades para recorrer (unas 360 escenas), gráficos en alta resolución y sonido Dolby Surround, 5 horas de voces y más de 20 personajes con quienes interactuar. En el XCD 1 de este mes encontrarán una demo jugable. Poco a poco, el género empieza a recuperarse.





cortitas

Anachronox
Durante junio, el RPG de ION Storm quedó listo, pero aún no había sido puesto a la venta al cierre de edición, por lo que debería estar disponible ya desde el momento en que leen esto. En XPC tenemos mucha curiosidad por ver qué clase de juego nos tiene preparado el equipo de Tom Hall. Sabemos que actualmente los muchachos de ION preparan una demo y ya trabajan sobre un patch (¡antes de que salga a la venta!). Ay, ay.

Throne of Bhaal
Faltando poco para ir a imprenta, nos llegó procedente de BioWare -gracias a nuestros amigos de Black Isle, con quienes compartimos unas cervecitas en la E3- una hermosa caja conteniendo el pack de expansión de Baldur´s Gate II: Shadows of Amn. El pack cuenta el epílogo de una leyenda memorable, que con sólo recordarla se nos pone la piel de goblin. Throne of Bhaal trae nuevos escenarios, hechizos de alto nivel y varios personajes poderosos que pueden alcanzar el nivel 40 de experiencia, según las reglas de Advanced Dungeons & Dragons. También incluye un "Character Kit" que permite crear personajes nuevos capaces de lanzar hechizos con resultados impredecibles. El mes próximo tendrán el review correspondiente en nuestra sección Juego Extendido, si conseguimos hacer trabajar a Mariano Firpo...

Independence War 2
Infogrames (que tal vez pronto cambie su nombre por el de *Atari*) ha anunciado que la súper recontra esperada secuela del simulador no estará a la venta en los Estados Unidos y Canadá hasta fines de agosto. Por consiguiente, habrá que seguir esperando un poco más, como si tuviéramos todo el tiempo del universo. ¡Apuren, carajo!

LithTech 3.1
Monolith ha lanzado con bombos y platillos una nueva versión de su kit de desarrollo LithTech para todas las empresas licenciatarias. El flamante y poderoso engine trae muchas grandes mejoras, por ejemplo la posibilidad de exportar modelos desde Alias Wavefront Maya, soporte para skins de 3D Studio Max 4 y un sistema de objetos con soporte para sonido a través de DirectX 8. Con Maya es posible generar asombrosos terrenos, y con 3D Studio Max 4 se crean animaciones esqueletales. A todo ello hay que sumar múltiples conjuntos de herramientas de renderizado, pintura y sonido posicional. LithTech 3.1 también contiene subsistemas mejorados de física y tecnología de red. ¡Los jueguitos que nos vamos a pegar!

Red Alert 2 Map Editor
Westwood Studios liberó un editor para Command & Conquer: Red Alert 2 llamado *FinalAlert 2*, la cual permite generar misiones single player y mapas multiplayer a través de una interface muy simple y explicativa. Los jugadores también pueden programar la IA con scripts especiales para las misiones single player. FinalAlert 2 pesa sólo 3,5 MB y puede ser descargado gratuitamente desde *www.westwood.com* o bien desde *www.datafull.com.*

THQ y Warhammer 40.000
La compañía THQ compró a Games Worshop los derechos para todo el globo de Warhammer 40.000, con lo que estará en condiciones de producir títulos exclusivos para PC y para las consolas PlayStation 2, Gamecube, Xbox y Game Boy Advance. THQ anunció que el primero de los juegos de la licencia estará listo en las vacaciones de 2002.
El universo Warhammer 40K fue presentado en 1987, y desde entonces se ha convertido en el preferido de millones de jugadores de todo el mundo. Los productos Warhammer, incluyendo juegos de tablero, miniaturas, novelas, cómics y videojuegos, reportaron una ganancia neta mundial de 250 millones desde 1996, parte de los cuales se deben a nosotros aquí en la redacción.

Myth II: Green Berets

Take-Two Interactive trabaja sobre un juego de acción estratégica basado en una Conversión Total de Myth II: Soulblighter, el RTS que Bungie Software publicó en 1998 (y que vendrá incluido gratis en Green Berets). Los jugadores comandarán un pequeño escuadrón de soldados en las junglas del sudeste asiático, intentando llevar a cabo una serie de 10 misiones con una gran variedad de objetivos: sabotaje, búsqueda de pilotos derribados, destrucción de torres de comunicaciones y lucha contra el enemigo. El valiente escuadrón de Boinas Verdes tendrá una buena cantidad de equipo, que incluye fusiles M16, ametralladoras, granadas y kits de medicina, entre otros. También podrán usar equipos de radio para llamar refuerzos aéreos.

Myth II: Green Berets estará disponible en un par de meses.

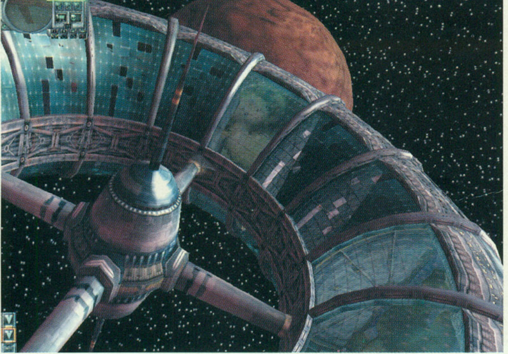


Startopia

El divertido simulador de estaciones espaciales de Mucky Foot, publicado por Eidos, cuya demo de 84 MB pueden encontrar en el XCD 1, los pondrá en la tarea de reconstruir un imperio diezmado por la guerra. Una red de estaciones espaciales -llamadas Torus- necesitan ser reacondicionadas. Sus habitantes reclaman un mayor control de seguridad y organización, y como son de diversas especies, la tarea no es para nada sencilla. ¡Todo lo contrario! Habrá que utilizar medios económicos y militares a fin de establecer un orden correcto (y hacer unos pesos, de pasada).

Para colmo, no sólo en los Torus hay problemas. El espacio, como una suegra, siempre te da una sorpresa.





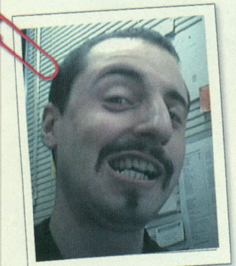


Global Operations incluirá mapas de Argentina

La gente que está haciendo Global Operations, un FPS inspirado en el éxito de Counter-Strike, dejó de lado los escenarios ambientados en España por algunos mapas y misiones localizados en nuestro país, gracias a nuestros insistentes consejos. ¡Buenísimo, a no consumir español! La acción también será en Sri Lanka, el Canal de la Mancha y Perú, entre otros lugares. Habrá 28 equipos y un total de 32 armas y accesorios, como gafas infrarrojas, prismáticos y bengalas.



LOS ARCHIVOS SECRETOS DE XTREME PC



Sebastian Di Nardo

Edad: 29
Alias: Moki
Signo: Piscis (09/03/72) (Si Erica lo pone, yo no voy a ser menos.)
Géneros preferidos: Cualquier fichín que sea capaz de darme alegror. Principalmente los FPS.
Clásicos favoritos de PC: Half-Life, Counter-Strike, la saga de Quake, la saga de Doom, Dark Forces y Jedi Knight, Unreal Tournament.
Música: Menos la cumbia (que me hace sangrar los oídos) y la marcha frenética (ésa que te ponen en los boliches: bump, bump, bump) me gusta casi todo.
Hobbies: Los fichines, el cine, los fichines, la fotografía, los fichines, hacer comics, los fichines, ¿y qué más? ...ah sí, los fichines.
Lo que ama: Cuando mi gato Viernes me deja jugar en paz.
Lo que odia: Cuando el gato rompe las pelotas y no me deja jugar tranquilo, se sube a la falda, toca el teclado y me muerde los cables, ¡POR DIOS QUE MALDITO! Ir a laburar quemado por haber fichineado hasta las 3 de la mañana. Cuando Rolo miente en las notas de Los Irrompibles diciendo que me gana (bueno... casi siempre).



Devastation

Digitalo Studios estaba trabajando silenciosamente en una expansión para Unreal, pero el proyecto se canceló para dar paso al desarrollo de Devastation, un FPS que utiliza el Unreal Engine. Devastation será ambientado en un futuro próximo y aunque pondrá todo el énfasis en el juego multiplayer, dispondrá de una opción para jugar en solitario.



MechWarrior 4: Black Knight

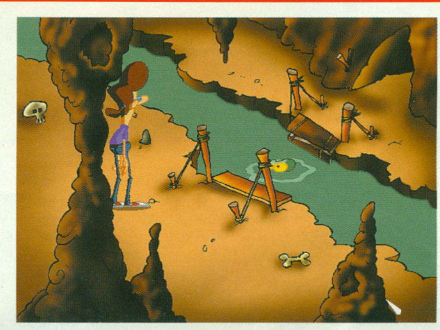
Microsoft anunció una expansión para MechWarrior 4: Vengeance que llevará a los pilotos de vuelta al frente de acción en la peligrosa superficie de Kentares IV, en una campaña en la que se podrá luchar como un mercenario de la Legión Negra contratado por la Casa Steiner. Habrá nuevos mechs y más vehículos, así como un sistema ampliado para modificar las gigantescas máquinas e intercambiar piezas. El paquete se completará con nuevos modos de juego multiplayer: Absolute Attrition, Strongholds, Siege Assault, Giant Killers y Clan vs. Inner Sphere. El desarrollo cuenta con la experiencia de Cyberlore y la guía de FASA Interactive. Estará listo esta primavera.



AdventureR Land en la E3

Estuvimos con los chicos de AdventurerLand (una empresa argentina que hizo un extraordinario editor de Aventuras Gráficas, como les contáramos en el reportaje del número anterior) y nos contaron de lo productiva que fue su experiencia en la E3. Afortunadamente, cumplieron su principal objetivo: se hicieron conocer frente a los principales *publishers* y empresas desarrolladoras de Europa y Asia, y pudieron realizar entrevistas con importantes empresas europeas como Arxel Tribe (Francia), Tha Learning Company (Europa), Soft World International Corporation (Taiwan), A1 Software y Ravensbürger (ambas de Alemania), entre otras que también se interesaron en licenciar el editor AdventureR Lab, que los muchachos se prestaron a mostrar en toda su capacidad, dejando a muchos con la boca abierta.

Recordemos que AdventureR Lab es un engine profesional sumamente potente e ideal para desarrollar aventuras gráficas al estilo tradicional. Para más info ingresen a *www.adventurerland.com*, donde podrán incluso ver videos de la E3 y también encontrarán el reportaje que XPC realizó a la joven empresa previamente a que sus miembros viajaran a la mega expo en Los Angeles, en el mes de mayo pasado.

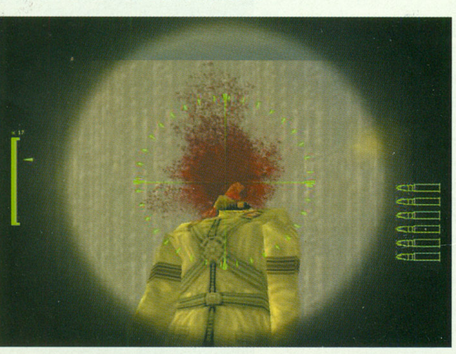


"Si bien vimos que los desarrollos 3D fueron la vedette de la exposición", comentaron a XPC, "nos impresionó la cantidad de empresas que siguen desarrollando excelentes productos 2D para chicos, y no tan chicos. Esto nos pone muy atentos debido a que es el *target* que nos interesa alcanzar en esta primera etapa, ya sea a través de aventuras episódicas vía Internet o en formato CD...", concluyeron.

Los AdventureR Land hicieron su siembra y ahora están a punto de recoger los frutos de seis años de trabajo, el tiempo que les costó desarrollar el editor. Desde aquí les deseamos la mejor de las suertes, y que... ¡no de olviden de nosotros cuando sean millonarios!

Soldier of Fortune Multiplayer

Activision y Raven Software se encuentran próximos a transferir por medio de un patch el soporte multiplayer de SoF al sistema GameSpy. El cambio coincide con varios ajustes y arreglos al código del server. Activison recomienda a todos los jugadores que instalen el patch apenas esté disponible. El servicio multiplayer a través de WON.net dejará de funcionar el 10 de agosto. El patch podrá descargarse desde *Activision.com* y *Ravensoft.com*, y por supuesto desde el Xtreme CD.





ARREGLOS A éste le hacen falta algunos.

Microsoft estrenó nuevas oficinas y presentó Office XP

Este mes tuvimos doble alegría de la mano de Microsoft. Primeramente, la gran M estrenó oficialmente sus nuevas oficinas, a sólo una cuadra de donde estaban originalmente, en una amena reunión en donde la compañía realizó una breve reseña de los 10 años de estadía en el país, y de cómo, contrariamente a la malaria reinante, está pronta a expandirse. Esto demuestra que Microsoft sin lugar a dudas tiene una confianza inquebrantable en el país y en el futuro de la computación en la Argentina. ¡Bien por ellos!



Después de la charla introductoria, nuestro amigo Francisco Ortiz, responsable del área que más nos interesa de MS (estamos hablando de los juegos, off course) ofició de guía turístico, dándonos la oportunidad de recorrer los pisos impecablemente decorados, además de ver (esto lo suponemos nosotros) el cerebro virtual del creador de la empresa, el viejo Bill, encerrado en una habitación de cristal a la cual no pudimos tener acceso, a pesar de los reiterados pedidos para ver de cerca esta maravilla tecnológica. En esa habitación había decenas de mainframes... (?)



Por último, el pasado 20 de junio, asistimos a la presentación oficial del nuevo Office XP en el Teatro Coliseo de esta Capital, en la cual estuvo Osvaldo Príncipi presentando una impresionante pelea de box entre Office 2000 y la flamante versión, en la que obviamente venció XP por knock-out.

fechas de salidas

Age of Wonders II: The Wizard's Throne GOD	Otoño 2002
Age of Mythology Microsoft	Primavera 2001
Alien versus Predator 2 Sierra Studios	Primavera 2001
Alone in the Dark: The New Nightmare Infogrames	Invierno 2001
Anachronox Eidos	Julio 2001
Arcanum of Steamwork & Magick Obscura Sierra	Julio 2001
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal Interplay	Invierno 2001
Battlecruiser Millennium 3000AD	Otoño 2001
Battle Realms Crave Entertainment	Invierno 2001
Command & Conquer: Renegade Westwood	Invierno 2001
Commanche 4 Novalogic	Otoño 2001
Commandos 2 Eidos	Julio 2001
Counter-Strke: Condition Zero Valve Software	Primavera 2001
Dark Sector Digital Extremes	Verano 2002
Deus Ex 2 Eidos	Otoño 2001
Diablo II: Lord of Destruction Blizzard	Invierno 2001
Dragon's Lair 3D Blue Byte	Otoño 2001
Duke Nukem Forever 3D Realms	Ni ellos saben
Dungeon Siege Microsoft	Septiembre 2001
Elder Scrolls: Morrowind Bethesda Softworks	Invierno 2002
Emperor: Battle for Dune Westwood	Mayo 2001
Empire Earth Sierra	Invierno 2001
Flight Simulator 2002 Microsoft	Invierno 2001
Freedom Force Crave Entertainment	Verano 2002
Freelancer Microsoft	Invierno 2001
Global Operations Crave Entertainment	Invierno 2001
Good & Evil GT Interactive	Invierno 2001
Halo Bungie	Otoño 2002
Hidden & Dangerous 2 Illusion Softworks	Invierno 2001
Independence War 2 Infogrames	Invierno 2001
Legends of Might & Mágic 3DO	Invierno 2001
Loose Cannon Microsoft	Invierno 2001
Mafia: The City of Lost Heaven TalonSoft	Fines 2001
Max Payne GOD Games	Invierno 2001
MechCommander 2 Microsoft	Invierno 2001
Medal of Honor: Allied Assault EA	Primavera 2001
Metropolis Interplay	Otoño 2001
Need for Speed: MotorCity Online EA	Otoño 2001
Neverwinter Nights Interplay	Verano 2002
Operation: Flashpoint Bohemia Interactive	Julio 2001
Pool of Radiance GAME Studios	Julio 2001
PlanetSide Sony Computer Online	Fines de 2002
Praetorians Eidos	Otoño 2002
Project Eden Eidos	Invierno 2001
Red Faction THQ	Agosto 2001
Return to Castle Wolfenstein Activision	Primavera 2001
Sid Meier's Civilization III Microprose	Invierno 2001
SimMars Maxis / EA	Invierno 2001
SimsVille Maxis / EA	Invierno 2001
Star Trek: Borg Assimilator Activision	Verano 2002
Star Wars: Galactic Battlegrounds LucasArts	Primavera 2001
Star Wars: Galaxies LucasArts	Otoño 2002
Star Wars: Jedi Knight II LucasArts	Invierno 2001
Star Wars: Knights of the Old Republic LucasArts	Diciembre 2002
Star Wars: Starfighter LucasArts	Invierno 2001
Team Fortress 2 Sierra	Primavera 2001
Thief III Eidos	Invierno 2001
Throne of Darkness Sierra	Invierno 2001
Torn Interplay	Primavera 2001
Train Simulator Microsoft	Invierno 2001
Unreal II Infogrames	Otoño 2002
Warcraft III: Reign of Chaos Blizzard	Invierno 2001
Warlords IV GAME Studios	Invierno 2001
Zoo Tycoon Microsoft	Primavera 2001

Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE





Dr. Picor

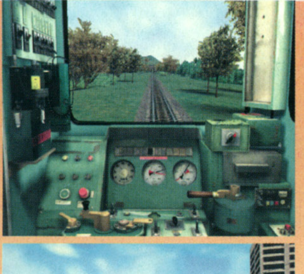
Edad: Desconocida
Alias: Moki
Signo: Qué buena pregunta.
Géneros preferidos: Cualquier fichín en el que pueda matar gente, no importa el maldito género, ni si los gráficos son buenos, jijiji.
Clásicos favoritos de PC: Half-Life, Counter-Strike, la saga de Quake, la saga de Doom, Unreal Tournament, The Sims y un viejo fichín de Commodore 64 en el que podía operar a la gente del cerebro, jijijji, una pena que no recuerde el nombre.
Música: ¿Qué es eso? Ah sí, los gritos de la gente son música para mis oídos.
Hobbies: Mi nuevo experimento para incendiar a distancia la vellosidad de Rolo, un maravilloso.
Lo que ama: A mi hamster "Marco Aurelio".
Lo que odia: A Moki... bueno y a Rolo también, pero menos.

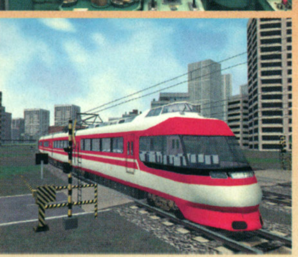

AMTRAK • BURLINGTON NORTHERN AND SANTA FE RAIL
ACELA EXPRESS • THE FLYING SCOTSMAN • ODAKYU 7000 LSE • DASH 9
4723
4723
BNSF
NORTHEAST CORRIDOR • MARIAS PASS • INNSBRUCK-
© 2001 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft es una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países. Otros productos y nombres de las compañías mensionados aquí son marcas registradas de sus respectivos dueños. Amtrak®, Acela™, y Acela™ logo y diseño son marcas registradas de National Railroad Passenger Corporation (Amtrak®). Todos los derechos reservados.

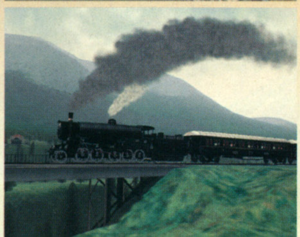
WAY • THE ORIENT-EXPRESS • KYUSHU RAILWAY COMPANY



TIENE 5 METROS DE ALTURA 900 METROS DE LARGO PESA 6000 TONELADAS Y ESTA COMPLETAMENTE BAJO TU CONTROL. CONDUCILO CON CUIDADO.







No todos los días tenés la oportunidad de controlar algo de este tamaño y magnitud. Train Simulator te pone al frente de un poderoso BNSF Dash 9, el veloz Amtrak® AcelaSM Express y otras siete locomotoras recreadas al detalle. Elegí entre seis rutas de tren mundialmente famosas a lo largo de más de 1000 kilómetros de caminos reproducidos de manera exacta. Parando en estaciones, recogiendo vagones de carga y respetando horarios por demás ajustados. Pero no te olvides de vigilar el tráfico, las difíciles condiciones atmosféricas e incluso la fauna salvaje. Todo depende de vos. Vos sos el ingeniero.

Microsoft Train Simulator

microsoft.com/games/trainsim



ODAKYU ELECTRIC RAILWAY • FLYING SCOTSMAN RAILWAYS • HISATSU LINE

AINT ANTON • TOKYO - HAKONE • SETTLE & CARLISLE LINE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Monolith Productions / Sierra Studios
INTERNET: www.sierrastudios.com
FECHA DE SALIDA: Primavera 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Alien versus Predator 2

Un nido de 10.000 años de antigüedad

Por Durgan A. Nallar

Rebellion Software supo meternos el miedo bajo la piel en aquel bendito año de 1999. Cinco inviernos antes había hecho un juego utilizando la súper popular licencia de Alien versus Predator para el Atari, y entonces nos traía un juegazo a la PC. Por esas cosas de los negocios, Fox Interactive vendió sus juegos de PC a Sierra Studios, y Monolith en vez de Rebellion terminó encargándose del desarrollo de este FPS que, al menos, nos va a provocar taquicardia y uno o dos preinfartos.

El primer Alien versus Predator para PC es un juego excelente, todavía hoy. En lo personal, responsabilizo a Rebellion por haberme provocado algunos de los julepes más fuertes de mi existencia. Hubo otros juegos que me hicieron llenar la pelela también, como el extraordinario System Shock 2 y, más recientemente, Clive Barker´s Undying. Y seguro no debería dejar afuera al omnipresente Half-Life, con sus headcrabs saltándome a la cara. Pero, tal vez por mi afinidad con la ciencia-ficción, y el gran amor que tengo por el trabajo de H.R. Giger y por *El Octavo Pasajero*, Alien versus Predator me hizo golpear el mouse, caerme de la silla y morderme la lengua más veces de las que quiero admitir.

Pánico

Los que nunca lo jugaron, estarán preguntándose qué bicho me picó. Quienes ya asistimos a la experiencia, sabemos que Alien versus Predator es un juego con mucho ambiente, donde la tensión se respira bajo el casco y no podemos rascarnos. Ya estemos en el rol de un Marine, caminando por un corredor oscuro y viendo enloquecer la pantalla de nuestro detector de movimientos, ya sea que como invisibles Depredadores queramos empalar a nuestros adversarios, o que como asquerosos Aliens





nos deslicemos por paredes y techos con las garras dispuestas a arrancar un cráneo, siempre estaremos viviendo al borde del pánico.

Alien versus Predator es un FPS que, ya entonces, tenía un engine modesto, pero que hacía un excelente trabajo de luces y sonido. La puesta en escena es casi cinematográfica. El single player es lineal, pero muy robusto. El multiplayer resulta divertido, dadas las diferencias entre los enemigos. La virtud más grande, sin embargo, es la de ser tres juegos en uno, ya que existe una campaña para cada raza: Marine, Predator y Alien, y todas son distintas. En XPC 21 le dimos un jugoso 85% como puntaje (y también a la versión Gold, en XPC 32, que entre algunas mejoras incorporaba la posibilidad de grabar en cualquier lugar -una falta muy criticada en la primera versión- y varios excelentes mapas multiplayer).

Descenso al infierno

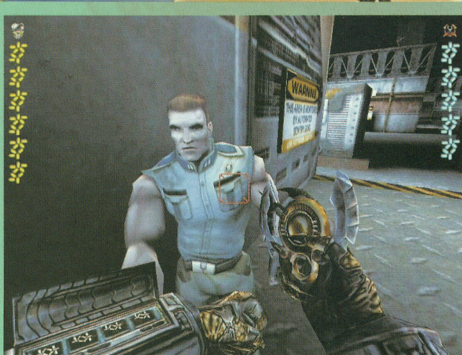
Alien versus Predator 2 promete mejorar mucho más todo lo que la dupla Rebellion / Fox supo darnos. El equipo de desarrollo de Monolith Productions tiene bien claro su objetivo: convertir al nuevo juego en una extraordinaria experiencia para los jugadores. ¿Alguna duda de que lo van a lograr? Todos conocemos el trabajo de Monolith en Blood, Blood II, Shogo: Mobile Armored Division, Sanity: Aiken's Artifact y, especialmente, No One Lives Forever.

El viejo engine de Rebellion fue reemplazado por el niño mimado de Monolith, nada menos que el motor Lithtech 2.5, modificado para cumplir con las necesidades de la saga. Básicamente, lograr la adaptación del engine para que los Aliens pudieran desplazarse por techos y paredes fue un enorme dolor de cabeza. Vale la pena, por supuesto, ya que ahora experimentaremos escenas similares a las de los filmes, como cuevas sumergidas donde bucear y cámaras llenas de cadenas que cuelgan de la oscuridad, mientras el agua gotea, haciendo un plin plin enloquecedor, y dejándonos ver en el último instante el brillo salvaje de esos preciosos, oh preciosos dientes como cuchillas de los *cabezas de berenjena* alienígenos.

Ahora los personajes lucirán mejoras muy apreciables. Los Marines tendrán accesorios en 3D y emblemas de escuadrón, los Predators mostrarán hermosas marcas de clan y varios estilos de casco, los Aliens parecerán más reales que nunca. Un sistema de generación por azar será el encargado de que cada personaje que crucemos sea distinto, con lo que se evitan en un gran porcentaje las repeticiones de los models. El jugador Marine ya no irá solito su alma, sino que lo acompañará un escuadrón de compadres guiados por una -dicen- muy eficiente inteligencia artificial. Corre un rumor: que cuando uno de ellos muera, veremos una secuencia animada hecha especialmente. Esto es porque el juego se conducirá como una película, con secuencias programadas de antemano mediante scripts, y no como es el original, en el que sólo se trata de supervivir y matar, matar y matar antes de caer. Será un poco más lento para darle mayor realismo, y tendrá una gran variedad de cosas para hacer.

Los escenarios ya no serán sólo los cerradísimos y claustrofóbicos túneles y corredores que vimos en el primer AvP (y que fueron una odiosa contribución a ponerme los nervios de punta); esta vez haremos turismo por valles y hondonadas cubiertas de vegetación agitándose al viento, bajo un cielo revoltoso y completamente alienígeno.





Temibles tormentas eléctricas golpearán el suelo, extrañas plantas venenosas estallarán a nuestro paso, envolviéndonos en una nube de muerte. Veremos mucha vida por todos lados: animales voraces o inofensivos, que sólo podrían compararse con los rinocerontes, arañas y mosquitos de nuestro planeta, bichos que sumarán falsas alarmas a los detectores de movimiento, poniéndonos, otra vez, los nervios en erección.

Eclosión

La superficie que acabo de describir pertenece a LV-1201, un planeta similar en muchos aspectos a LV-426, el mundo donde la colonia humana es destruida al final de *Aliens*. El juego cuenta la historia de una expedición liderada por un científico llamado Eisemberg, que luego de la explosión nuclear vuelve a explorar la vieja astronave alienígena (la que tenía los huevos que encuentra la tripulación del *Nostromo* en el primer filme). La expedición es arrasada, a excepción del mismo Eisemberg. Por qué y cómo logra sobrevivir es un misterio que se develará a su tiempo, aunque algunas ideas me vienen a la cabeza, ¿a ustedes no?

Eisemberg encuentra información sobre LV-1201: allí hay un nido de Aliens que ronda los diez mil años de antigüedad. Y donde hay un nido, *hay una reina*. Sin pérdidas de tiempo, una estación de investigaciones es montada en el nuevo planeta, que por su aspecto geográfico luce muy parecido a un LV-426 previo a la devastación. Es un mundo todavía verde, habitado por una fauna que los Depredadores de guita se interesan en cazar por deporte. ¡Los horribles gruñones eligieron una planicie volcánica para el safari de ese año!

Obviamente, la estación humana pierde contacto con la Tierra, por lo que un crucero militar lleno de musculosos y transpirados Marines es dirigido a investigar. Cuando llegan, empieza la diver-

sión para las tres especies. En ese momento el control pasa al jugador.

A diferencia del primer juego, en AvP2 las tres historias reflejan los mismos eventos, por lo que cuando estemos jugando con la segunda de las razas veremos escenas de lo que vimos con la primera, por ejemplo. Se podrá jugar con las tres especies, pero habrá diez personajes, entre todas, para elegir; podríamos ser un Marine en un exoesqueleto, un "perro" Alien o un Predator especialista en lanzas.

Las habilidades de cada especie se mantienen para esta secuela, aunque con ciertas diferencias. El Marine no tendrá Jetpack ni el Predator su Grappling Hook, ya que no hay necesidad de visitar las cuevas alienígenas -un retorcido espacio de paredes verticales- como antes, debido al nuevo diseño de los escenarios. El Alien tampoco escupirá ácido porque se pretende que sea una especie utilizable sólo a corta distancia. Eso sí, los infames huevos eclosionarán liberando a los espantósicos FaceHuggers justo en nuestras asombradas caras, justo en nuestras secas gargantas.



Elementos del dolor

Asimismo, todas las armas del original se mantienen en esta secuela, excepto el Skeeter, porque no entusiasmó a nadie. Es obvio que Monolith trabaja sobre lo que quieren los fans del juego, ya que muchísimas de las características de Alien versus Predator 2 fueron sugeridas por la comunidad, que todavía juega a la obra maestra de Rebellion y realmente está ansiosa por ver cumplidas sus expectativas.

Las armas ahora tienen un botón de recarga, a diferencia del original, y sus características han sido mejoradas. Los Marines fueron los más favorecidos por estos cambios, ya que eran la especie más débil del juego. Sus pistolas ahora cargan dos tipos de munición, que se seleccionan con el botón derecho del mouse; el lanzagranadas dispara "minas araña" que corretean al enemigo, y minas de pulso electromagnético que anulan momentáneamente los instrumentos del Predator, incluida su invisibilidad, en adición a las granadas de fragmentación y de proximidad ya conocidas. El Mini-Gun tine un tambor que gira a gran velocidad. El SADAR (lanzacohetes) puede disparar misiles guiados también. Los fans pedían un cuchillo, y ya lo tienen, aunque se utilizará para resolver algunos puzzles y un par de situaciones especiales, como cuando nos quedemos sin otras armas en la historia y debamos asesinar sigilosamente a nuestros adversarios. Además, hay una escopeta clásica (otra vez los fans), el querido lanzallamas, un dispositivo ("ComTech") para abrir cerraduras electrónicas y manipular sistemas de computación, una lámpara auto recargable en el traje (ideal para hacer brillar los malditos dientes de los malditos Aliens cuando menos lo esperemos) y un Railgun con mira telescópica y láser de gran alcance.

De las otras especies mucho no se dijo, pero sí se sabe que el Predator tiene ahora un arma llamada Netgun y algo de nombre Combi-Stick. El Alien seguirá atacando con garras, dientes y cola, aunque se menciona un cuarto ataque sorpresa y que no será necesario tener perfectamente centrada la cabeza de un enemigo para arrancarla de un lengüetazo. El Alien también deberá quitar la máscara de un Predator para morderle la cara, y no podrá morfarse la cabeza de un ejemplar de su misma especie. Berp.



En órbita

Alien versus Predator estará listo cerca de fin de año, y la verdad es que ya no puedo esperar más. El juego original me hizo sufrir como el bebé Alien de la última película, pero quiero más (¿no seré masoquista?). El multiplayer soportará hasta 16 jugadores, una interface mucho más sencilla para levantar un servidor y buscar jugadores conectados (incorporará soporte mediante GameSpy), la posibilidad de agregar mods y tal vez un editor. Me acuerdo que el bueno de Charlie murió por jugar demasiado a Alien versus Predator (en definitiva, algo le salió del pecho). Por suerte, ya resucitó gracias a mi amigo, el Dr. Picor, así que voy a poder hacer un par de experimentos nuevos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Black Isle Studios / Interplay
INTERNET: torn.blackisle.com
FECHA DE SALIDA: Primavera 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: RPG

Torn

Otro juego de rol hecho por los mejores

Por Pedro Federico Hegoburu



Desde hace un par de años, Black Isle Studios se ha afianzado como una de las principales compañías relacionadas con los juegos de rol para computadoras. Ya sea desarrollando reconocidos títulos como Fallout 2, Icewind Dale y Planescape: Torment, o publicando otros no menos famosos en asociación con BioWare (ambos Baldur's Gate y la expansión Tales of the Sword Coast). Pergaminos no le faltan, por eso es que cuando anunciaron un nuevo proyecto de nombre Torn, nada fue igual.



Torn es un RPG en 3D con capacidad para single o multiplayer, y se basa en el mundo imaginario del mismo nombre creado por Black Isle Studios. La historia se desarrolla en una pequeña parte de este mundo, en el reino limítrofe de Orislane, una península en la costa oeste del continente llamado Agathe. De forma similar a Planescape: Torment o Icewind Dale, el juego utiliza una perspectiva isométrica en fl, pero las reglas están basadas en el sistema SPECIAL ya visto en las dos sagas Fallout.

La historia

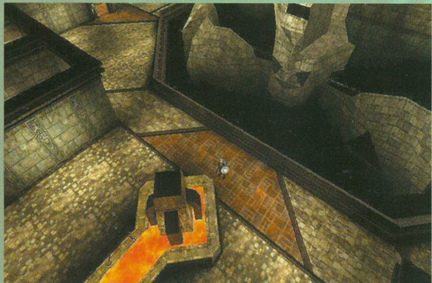
El desafío que presenta la historia en Torn recae sobre los hombros del personaje principal (el jugador) y los compañeros que pueda reclutar en sus aventuras. Estos acompañantes se asemejan a los de las series Fallout en cuanto son controlados por la máquina, aunque el jugador pueda interactuar con ellos y modificar su comportamiento. En el modo multiplayer, que posee una capacidad máxima de seis jugadores, existe la gran ventaja de que cada humano podrá utilizar un personaje creado a su gusto y no uno aleatorio, ¡al que le podrán otorgar equipo, armas, habilidades y demás cosas obtenidas en sus propios juegos single player!



¿Cuál es la historia? Nuestro protagonista comienza como un errante, maldecido por el destino para traer terribles desgracias sobre cualquier lugar en el que permaneciera demasiado tiempo, y sobre cualquier persona con la que viajara. Por los últimos años ha estado viajando hacia el oeste por el continente de Agathe hasta que arriba a una cadena montañosa impenetrable llamada Stormcrown, que separa el continente de la península en la cual se halla Orislane. Forzado a viajar eternamente hacia el oeste por la maldición que lo aqueja, el protagonista aborda un barco hacia Orislane... ¡Comienza una aventura increíble, en la que una ciudad comienza a devorar sus habitantes por la noche, se produce una invasión de un horripilante ejército de monstruos, y un viejo rey se enfrenta a un antiguo amigo!

El sistema de juego

En Torn se ha aplicado una versión modificada del sistema SPECIAL utilizado en Fallout. Este sistema se caracteriza por estar basado en habilidades, a diferencia de otros sistemas



más cerrados basados en clases de personaje o profesiones, como el de D&D. Tendremos seis razas de las cuales elegir nuestro personaje (humano, elfo, enano, halfling, ogro y una especie de habitante de los bosques llamado sidhe). La elección de habilidades permite lograr personajes realmente únicos, puesto que será casi imposible que se repitan en dos personajes las mismas elecciones.

El sistema del juego también provee dos opciones adicionales para hacer personajes más personales: Gratificaciones (perks) y Rasgos (traits). Las primeras son habilidades y bonificaciones especiales que puede obtener el personaje al subir de nivel, o actuando de cierta forma dentro del juego. Estas gratificaciones generalmente afectarán las habilidades o las estadísticas, por ejemplo, un incremento en la fuerza, una bonificación a la magia, el acceso a un nuevo ataque, defensa o habilidad, etc.

Por su parte, los Rasgos consisten tanto en características innatas y "ganadas", y generalmente proveen algún tipo de bonificación, penalidad, habilidad especial, o una combinación de ellas.

Si bien todas las habilidades están disponibles para todos los personajes, algunas gratificaciones y rasgos solamente estarán disponibles para algunas razas, o tendrán requisitos estadísticos o previos que harán que sea casi imposible obtener otras. Es posible que un personaje llegue al máximo en algún rango de habilidades (por ejemplo, en combate) pero no logrará llegar al máximo en todo.

El combate ha sido implementado como una variante en tiempo real del sistema visto en Fallout. Si bien continúan usándose los Puntos de Acción para saber cuántas acciones puede realizar cada personaje por turno, en vez de gastar estos puntos y recuperarlos nuevamente al siguiente turno, las acciones se desarrollarán en tiempo real y por ello la recuperación de Puntos de Acción también se dará en tiempo real, como una función del total de Puntos de Acción propios y la cantidad utilizada, además de la velocidad y agilidad del personaje. ¡Suena confuso pero el programa se encargará de todo sin que lo notemos!

Las novedades

Además del evidente desvío de la licencia AD&D que se evidencia en la creación de un nuevo universo lúdico en el cual se desarrollan las acciones, Black Isle Studios realiza una fuerte apuesta visual, ya que el juego será en 3D utilizando las bondades del engine Monolith de LithTech (ahora llamado LithTech Development System 3.0). La perspectiva continuará siendo isométrica, pero ahora todo estará *rendereado* en 3D, con la habilidad de utilizar un zoom para acercarse o alejarse de la acción. No dudamos que el resultado final será ampliamente superior a lo visto hasta el momento.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Valve Software
INTERNET: www.valvesoftware.com
FECHA DE SALIDA: Primavera de 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Counter-Strike: Condition Zero

Terroristas y antiterroristas en otro capítulo de esta apasionante historia

Por Diego Eduardo Vitorero

El mundo entero, la crítica especializada, y principalmente la comunidad de jugadores, han catalogado a Counter-Strike como el mejor mod multiplayer jamás creado; en muchos casos se lo tilda también como el mejor juego para multiplayer. ¿Podrá entonces Counter-Strike: Condition Zero, cumplir con las expectativas de los jugadores solitarios y fanáticos en general?

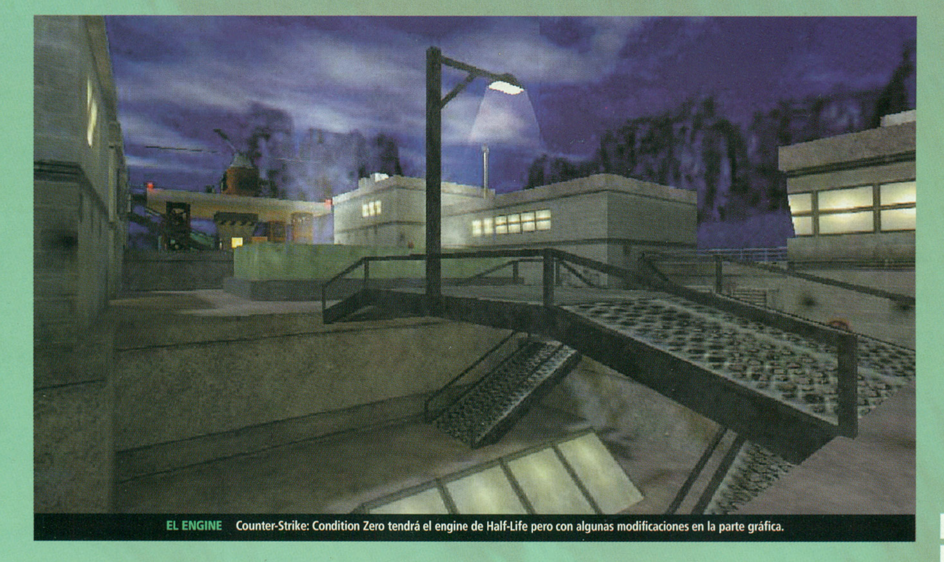
El pasado 19 de junio se cumplieron dos años desde que aquella beta 1 de CS se lanzara al mercado. Ahora, y siendo que CS es una cita obligada en cualquier LAN o en los sitios para juegos en red, las noticias e información de una nueva versión de CS, orientada para un solo jugador, son un hecho.

En un principio, la empresa Rogue Entertainment -creadora de American McGee´s Alice- era quien estaba desarrollando Condition Zero, pero ahora quienes tienen la difícil tarea de hacer del juego todo un clásico son los programadores de Valve; sí, los mismos creadores del legendario Half-Life.

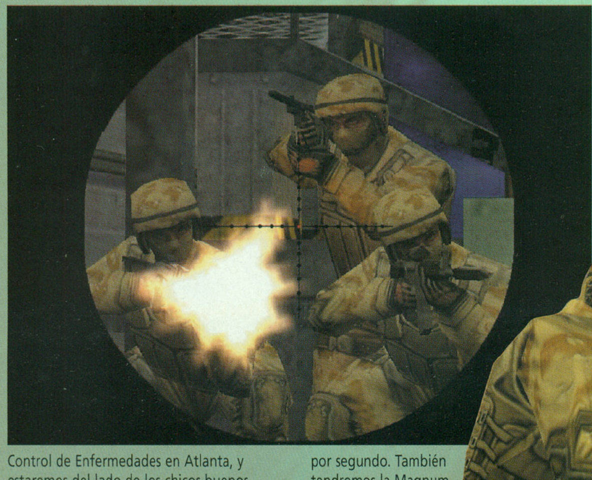
Cabe aclarar que CZ no será el esperado CS 2.0., para ése todavía falta un tiempito, y que, por lo menos con lo que se sabe hasta ahora, no hará falta que tengamos instalado HL ni CS; vendrá como un juego totalmente nuevo y no como un pack de expansión.

Más peligroso que novato con AK-47

Counter-Strike: Condition Zero tendrá 16 nuevos mapas, que se utilizarán para hacer 32 misiones, 16 de terroristas y 16 de antiterroristas. El juego comenzará en el Centro de



EL ENGINE Counter-Strike: Condition Zero tendrá el engine de Half-Life pero con algunas modificaciones en la parte gráfica.



Control de Enfermedades en Atlanta, y estaremos del lado de los chicos buenos, intentando que los "terro" no introduzcan un virus a la población del lugar, previamente robado de las instalaciones. Si terminamos con éxito esta misión podremos pasar a la siguiente. La otra opción que tenemos es jugar el nivel del lado de los terroristas; aquí podremos hacernos del virus y rápidamente escapar en helicóptero.

Otros de los lugares en donde se llevará a cabo la acción serán el museo de Louvre en París, la bahía de Kowloon en Hong Kong, y en España parece que la acción va a transcurrir en medio de un partido de fútbol. Estos son sólo algunos.

Para el grupo de los antiterroristas, se incluirá el modelo de los Spetznaz, abreviación de *Spetsialnoye nazraine*, traducción de "tropas de asuntos especiales". Para quienes no lo saben, estos muchachos forman cuerpos de élite rusos creados tras la guerra en Afganistán para las misiones más difíciles. En la vida real, son algo así como un grupo que consigue lo que quiere a cualquier costo.

Además de las nuevas misiones y mapas, se estrenarán ocho armas y algunos otros accesorios. Algunos de estos juguetes podrán ser para cada bando por separado -la modalidad de "te mato y te robo el arma" seguirá vigente- o bien común para los dos. Tendremos chiches nuevos como la Pancor Jackhammer (terrorista y antiterrorista), un arma con bastante potencia que puede suministrar a nuestro adversario unas 12 municiones por segundo. También tendremos la Magnum .357 (T y AT), sí, la de Half-Life. Ballesta (T): la misma arma de Half-Life pero con pequeñas diferencias (en esta oportunidad disparará unas municiones con veneno que bajarán lentamente la vida del oponente). Minas terrestres (T): ¡qué placer eso de andar desparramando explosivos como si fueran migajas de pan! El referente para volver a la base serían los pedazos de *counters* esparcidos por el camino.

Otras de las armas, quizá un poco más importantes que las anteriores, son la M-60 y el lanzagranadas M-79. La FM 249 PARA - también llamada SAW-, fue la única arma de la categoría "heavy machinegun" que se incluyó en el juego original, pero ahora se incorporará la M-60, aunque será una versión reformada de la original. Esta tendrá mayor cadencia de disparo y un merecido cambio estético. En cuanto a la otra, será un lanzagranadas de largo alcance, parecido al de uso policial.

Para ambos equipos tendremos bengalas y binoculares. El antiterrorista contará en su equipamiento con una serie de herramientas para varios propósitos; vendría a ser nuestra Victorinox personal.

Bueno, hasta aquí nombré algunas armas y accesorios nuevos, pero hubo algo que no les dije, y es que los terroristas contarán con un cinturón suicida. Este adminículo de colección será nada más y nada menos que un cinturón que estará recubierto por una cantidad más que necesaria de C4. Con este accesorio los *terro* podrán sacrificarse





en pos de su honor y sus creencias. Si un terrorista acciona el botón que comienza la cuenta regresiva para la explosión del C4, podremos matarlo pero tendremos que escapar lo más lejos posible o tratar de desactivar este cinturón mortal.

Uno de los puntos que no puede fallar, ya que se trata de un juego por equipos, es el de la inteligencia artificial en nuestros compañeros de grupo y en los oponentes. Menos el personaje que manejamos nosotros, los demás son comandados por la IA del juego. Quienes jugamos a Half-Life y todas sus expansiones, sabemos que el juego tiene una de las mejores IA de la historia, y más cuando se trata de ataques por equipos. Los personajes comandados por la máquina podrán reaccionar a diferentes situaciones, gestos y comandos de radio. Por ejemplo, una situación sería que el "bot" automáticamente cubra nuestra retaguardia si va detrás nuestro. Está aún sin confirmar si los personajes reaccionarán a diferentes gestos y órdenses que podamos darles. Por ejemplo, un comando de radio para que avance, o un simple movimiento de cabeza para que alguien de nuestro escuadrón siga adelante. Nuestros compañeros, además, podrán reaccionar según ciertos comandos de radio de diferentes maneras y, en teoría, tendrían que comportarse de una forma lógica cuando reciban esas órdenes, como así también cuando las den.

Roger That!

Al cierre de esta edición, todavía no se confirmó si CZ tendrá un modo multiplayer similar al de CS o si traerá uno totalmente renovado.

Tampoco se sabe sobre lo referente al uso de vehículos, aunque hay rumores que confirman lo que suponemos puede incluir: carros de asalto, helicópteros, lanchas y vehículos todo terreno.

Otro rumor hablaba de cuerdas con ganchos para treparnos por paredes; aunque son más rumores que otra cosa.

Está previsto que Condition Zero salga antes de fin de año. Pensamiento personal: esto me hace acordar al año 1998, cuando el mercado de los juegos se vio inundado por grandes exponentes del género; en realidad dos: Unreal y Half-Life. Este año parece que sucederá algo similar pero a mayor escala; se vienen unos cuantos y muy prometedores FPS.

Igualmente, y sin miedo a equivocarme, creo que Counter-Strike: Condition Zero formará parte de mi lista de juegos para las próximas Navidades.

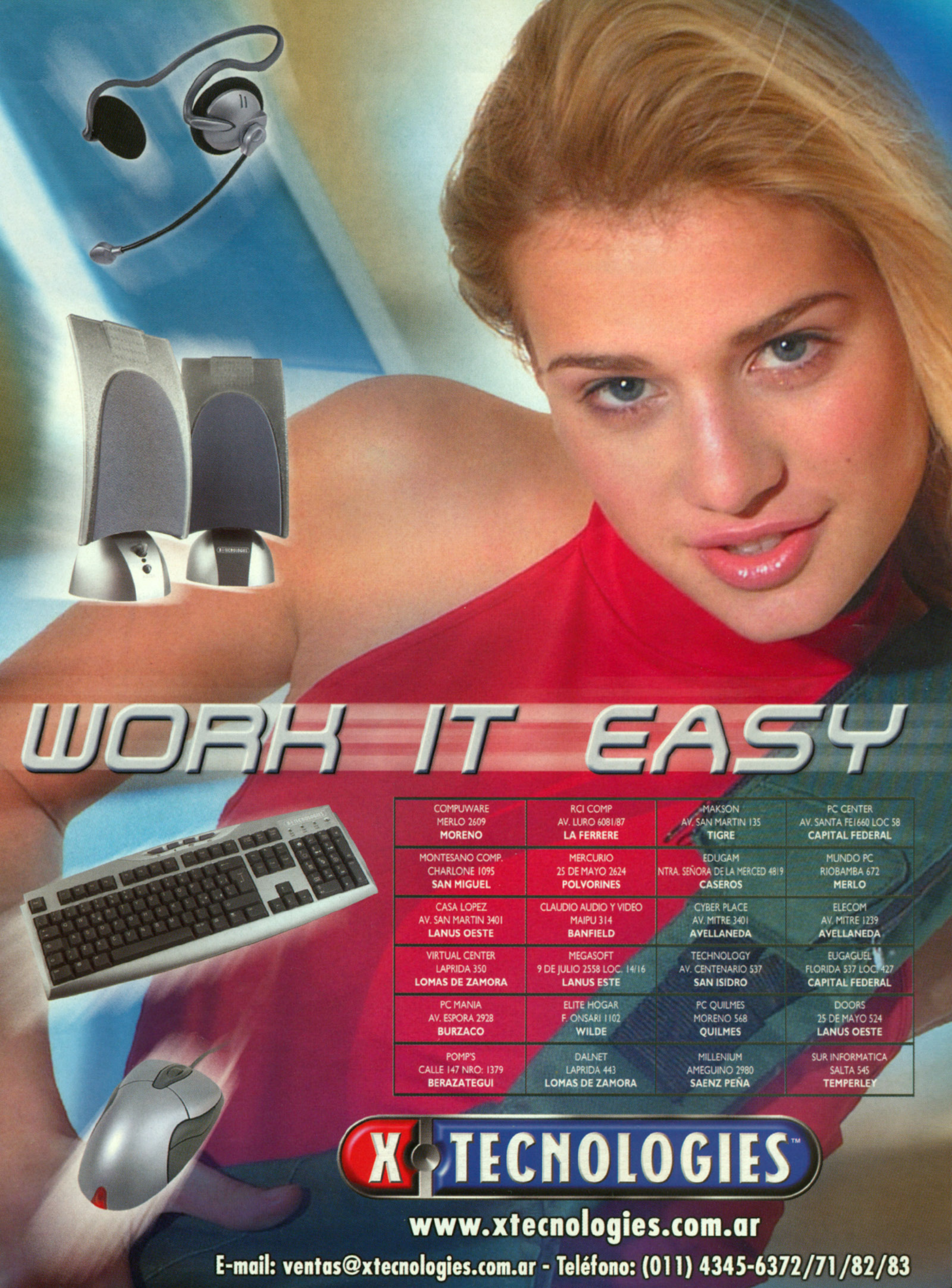
I´m in position!

COUNTER-STRIKE EN NÚMEROS

1.000.000
Los frags promedio que hay en los servidores de CS en todo el mundo por semana.

8.000
Es el promedio de servidores de CS activos en el mundo.

40.000
Es el promedio de personas que juegan en esos servidores.



WORK IT EASY

COMPUWARE MERLO 2609 **MORENO**	RCI COMP AV. LURO 6081/87 **LA FERRERE**	MAKSON AV. SAN MARTIN 135 **TIGRE**	PC CENTER AV. SANTA FE1660 LOC 58 **CAPITAL FEDERAL**
MONTESANO COMP. CHARLONE 1095 **SAN MIGUEL**	MERCURIO 25 DE MAYO 2624 **POLVORINES**	EDUGAM NTRA. SEÑORA DE LA MERCED 4819 **CASEROS**	MUNDO PC RIOBAMBA 672 **MERLO**
CASA LOPEZ AV. SAN MARTIN 3401 **LANUS OESTE**	CLAUDIO AUDIO Y VIDEO MAIPU 314 **BANFIELD**	CYBER PLACE AV. MITRE 3401 **AVELLANEDA**	ELECOM AV. MITRE 1239 **AVELLANEDA**
VIRTUAL CENTER LAPRIDA 350 **LOMAS DE ZAMORA**	MEGASOFT 9 DE JULIO 2558 LOC. 14/16 **LANUS ESTE**	TECHNOLOGY AV. CENTENARIO 537 **SAN ISIDRO**	EUGAGUEL FLORIDA 537 LOC. 427 **CAPITAL FEDERAL**
PC MANIA AV. ESPORA 2928 **BURZACO**	ELITE HOGAR F. ONSARI 1102 **WILDE**	PC QUILMES MORENO 568 **QUILMES**	DOORS 25 DE MAYO 524 **LANUS OESTE**
POMP'S CALLE 147 NRO: 1379 **BERAZATEGUI**	DALNET LAPRIDA 443 **LOMAS DE ZAMORA**	MILLENIUM AMEGUINO 2980 **SAENZ PEÑA**	SUR INFORMATICA SALTA 545 **TEMPERLEY**

X TECNOLOGIES™
www.xtecnologies.com.ar
E-mail: ventas@xtecnologies.com.ar - Teléfono: (011) 4345-6372/71/82/83

UNREAL II

A medida que Legend Entertainment avanza el desarrollo de Unreal II, que ya lleva más de un año, se conocen mayores detalles que no podemos dejar de comentarles. ¡De paso vean estas impresionantes fotos de la E3! Estamos seguros que nuevamente la licencia Unreal nos va a dar un juego brillante.



LA MODA SKAARJ

El primero de los niveles nos deja solos en medio de un valle colmado de vegetación que se agita al viento, mientras vemos cómo la *Atlantis* se aleja de nosotros. Cursos de agua fluyen a nuestro lado, y pequeños animales andan de un lado a otro, dando la sensación de que estamos en un ecosistema real. Un Skaarj anda también por ahí, un bicho que ahora luce más musculoso y feroz que antes, y además está cubierto de tatuajes.

Estos tatuajes representan el clan del guerrero, algo que se tornará de importancia cuando debamos aliarnos con alguno de ellos, ¡que pelearán a nuestro lado! Espectacular.

El lanzamiento de Unreal II está previsto para los primeros meses de 2002, y aunque todavía no se han rebelado todos los detalles del juego (por ejemplo, Legend se niega a hablar sobre el famoso *sea goat* que vive en la astronave) con lo poco que sabemos ya estamos enfermos.

CINTURON DE ASTEROIDES

Unreal II es un juego pensado primariamente para ser jugado en single player, pero no se queda atrás a la hora del multiplayer. Uno de estos últimos mapas, pensado especialmente para el nuevo modo de combate para equipos, cuenta con sendas bases situadas en asteroides que orbitan uno de los siete mundos del juego single player. Al estilo Tribes, los jugadores elegirán una clase de armadura -liviana, media o pesada- y un par de armas. El resto de los objetos, como arsenal especial, torretas y kits medicinales, podrán ser obtenidos por los soldados en los replicadores operados por los jugadores de clase Ingeniero. Por supuesto, ya saben que hay otros modos de juego tradicionales, como Deathmatch, Capture the Flag, Domination y Last Man Standing.



PODEROSA INTELIGENCIA

En algunos de los 25 niveles se empieza con el apoyo de dos o tres soldados, a quienes podemos dar órdenes a través de un menú similar al que actualmente se utiliza con los bots de Unreal Tournament. Por ejemplo, es posible ordenarle a uno que custodie un lugar, a otro que patrulle el área cercana y al tercero que nos acompañe para cubrirnos la espalda. Esto funciona a modo de elemento estratégico. Sin planificación todo será mucho más dificultoso o bien no lograremos cumplir el objetivo primario.

AIDA

La versión preliminar de Unreal II muestra una extraordinaria cantidad de polígonos al servicio del cuerpo de Aida, nuestra oficial de estrategia. ¡Todavía no se trata de la versión final, pero ya luce bárbara! Gracias al sistema de animación facial, Aida puede sincronizar el movimiento de sus labios con el diálogo, y su torso y su rostro miran hacia donde estemos (bueno, ¿para qué uno querría colocarse a espaldas de la chica, eh?... ¿Pero, qué estoy diciendo?).
Podremos conversar con ella por medio de un árbol de diálogo que permite elegir entre cuatro o cinco comentarios, preguntas y respuestas. Si nos vamos en medio de una charla, Aida nos mirará con el entrecejo fruncido, hará una mueca con los labios y nos preguntará por qué la dejamos plantada.



FUEGO LIQUIDO

De las 15 armas planificadas, la más llamativa es sin duda el *flamethrower*. El fuego se extiende desde el cañón con una fluidez y belleza asombrosas, gracias al nuevo sistema de difusión de partículas del engine. Sin duda tiene un cierto parecido con el lanzallamas que vimos en Return to Castle Wolfenstein. ¿Cuál resultará mejor?
Como ya es tradicional en la serie, todas las armas cuentan con un disparo alternativo, que en este caso consiste en glóbulos de lava que estallan luego de ser disparados. Otras armas, como ya les contamos en la nota de tapa de XPC 42, luego de descubiertas deberán ser llevadas a la *Atlantis*, nuestra nave y base de operaciones, para que el ingeniero las estudie. Tras esto ya podremos usarlas en la siguiente misión. Las texturas reaccionan al impacto de los disparos, arrancando esquirlas de madera o metal de las paredes y pisos, incluso briznas de hierba y gotas de agua.



NUMERO ESPECIAL 80 PAGINAS
DO 64 • DREAMCAST • PLAYSTATION • GAME BOY
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
NUMERO 30
ARGENTINA $4.90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 13.500
CHILE $1.850 • BOLIVIA $18 • VENEZUELA $2.290
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2001
Estuvimos una vez más en la expo más grande de videojuegos y te mostramos lo mejor de:
SILENT HILL 2
DEAD OR ALIVE 3
FINAL FANTASY X
METAL GEAR SOLID 2
MOH: ALLIED ASSAULT
CAPCOM VS SNK 2
Y MUCHISIMO MAS...
LARA CROFT TOMB RAIDER
UN AVANCE DE LA PELICULA DE LARA CROFT Y UN POSTER DOBLE DE REGALO
ATLANTIS: THE LOST EMPIRE
CRAZY TAXI 2
ALIENS: COL
ANALIZAMOS LOS PRIMEROS JUEGOS DE GAMEBOY ADVA
NEXT LEVEL EXTRA TOTALMENTE RENOVADA ■ ¡MAS SECCIONES! ■ ¡MAS TRUCOS! ■ NOTICIAS
NL2
NEXT LEVEL EXTRA
NUMERO 14
TOMB RAIDER
LOS JUEGOS • LA HISTORIA
LAS MODELOS • LA PELICULA
¡CONCURSO TOMB RAIDER THE MOVIE!
¡REGALAMOS 15 ENTRADAS PARA UN PREESTRENO EXCLUSIVO!
¡MIRALA ANTES QUE NADIE!
SOLUCIONES
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
DIGIMON WORLD 2
TRUCOS
SPIDERMAN • SIMPSONS WRESTLING
LMA MANAGER • DINO CRISIS 2
GAUNTLET LEGENDS • BANJO TOOIE
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SUPERCROSS 2001 • MAX STEEL
DAYTONA USA • PROJECT JUSTICE
NBA HOOPZ • MACROSS M3 Y MAS!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-9854
PLAYSTATION ■ PLAYSTATION 2 ■ GAMECUBE ■ XBOX ■ DREAMCAST ■ GAME BOY ■ NINTENDO 64
SIEMPRE LO ULTIMO EN VIDEOJUEGOS

CALL of CTHULHU

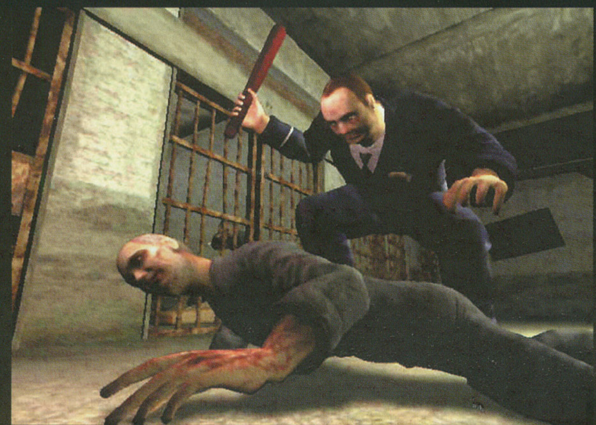
Imaginen que el mundo que conocemos (o creemos conocer) no es más que una farsa. Imaginen que el hombre no es el único habitante inteligente del planeta, mucho menos el más poderoso. Imaginen que, sin saberlo, somos mero ganado, esclavos en potencia de unos seres primigenios cuasi dioses que llevan aquí eones, y para los cuales somos unos insectos recién llegados. ¿Creen, jóvenes mortales, estar preparados para enfrentar horrores abismales de una oscuridad aterradora, vencer criaturas aberrantes que emergen de las profundidades más siniestras, bordear el límite de la locura y, a pesar de ello, resultar triunfantes? Entonces, puede que sean los héroes de esta historia...

Por Carla Callegari

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Headfirst Productions/Fishtank Interactive
INTERNET: www.fishtankgames.de
FECHA DE SALIDA: Diciembre 2001
CATEGORIA: FPS





"Si dijera que mi extravagante imaginación gritó imágenes simultáneas de un pulpo, un dragón y de una caricatura humana, no seria fiel al espíritu de la cosa."
H. P. Lovecraft

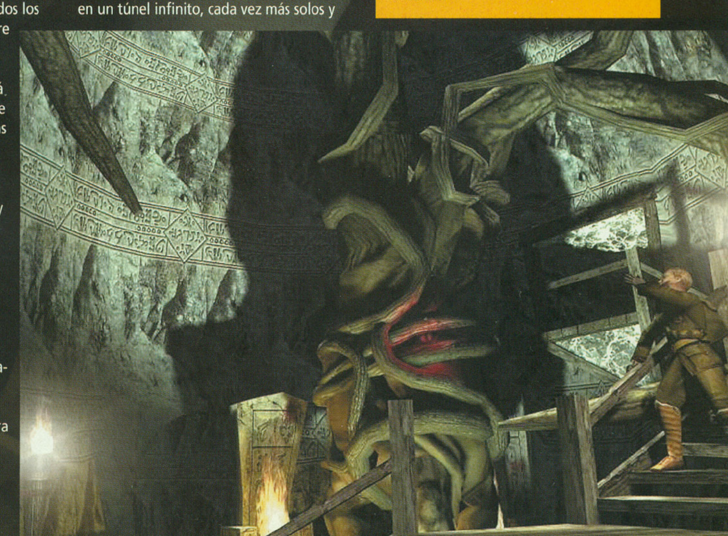
Rozando la línea entre la directa adaptación del juego de rol *The Call of Cthulhu* y el cuento original de Lovecraft, Headfirst Productions (creadora de antiguos títulos como Elvira y Waxworks bajo el nombre de HorrorSoft, y responsable además del todavía inédito Simon the Sorcerer 3D) nos traerá un arcade de supervivencia y horror en primera persona para nuestras máquinas, Call of Chulhu: Dark Corners or the Earth, el primer videojuego que adquiere todos los derechos legales para usar el nombre "Cthulhu" (pronúnciese "cutulu" o "cutulјú").

La estructura del mismo consistirá en cuatro capítulos basados -aunque no estrictamente- en cuatro historias de Lovecraft. El primero en *The Shadow over Innsmouth* y sucesivamente en *At the Mountains of Madness, The Shadow out of Time* y *The Dreamlands.* Ya que pueden entenderse como cuentos con final abierto llenos de intriga y horror, contendría además una o dos historias adicionales, para aquellos valientes que pretendan finalizar el juego.

Si son de los que huyen a la literatura del siglo veinte (o a cualquiera en cuestión), antes de seguir adelante y para ubicarse en la atmósfera Lovecraftniana, creo necesario contarles un detalle imposible de obviar: Los cuentos y relatos de H.P. Lovecraft transitan una zona de la literatura que desmaraña los atributos de la realidad, para fundirlos en puro horror, creando la sospecha en el lector de estar frente a un mundo de terrores impredecibles, de noches que pueden convertirse en una boca monstruosa; pero también presentan una segunda grieta no siempre fácil de atravesar, la soledad abrumadora en la que se hunden sus héroes, un camino sin retorno que los va dejando desvalidos ante el destino. Sus personajes viven en cada relato una odisea que los despoja de los rasgos cotidianos y de todo contexto humano, para ingresar lentamente en un túnel infinito, cada vez más solos y

EL CINE DE LOVECRAFT

Como en la variedad está el gusto, la cinematografía ha producido de todo un poco para satisfacción de los fanáticos Lovecraftianos. Como los títulos son muchísimos y no todos son buenos, acá van algunos de los que vale la pena decir algo:
***"The Haunted Palace"**, 1963 - Dir. Roger Corman. Primera y de las mejores, pese a la pobreza de medios; con el entrañable Vincent Price en el papel de Charles Dexter Ward.*
***"The Evil Dead"**, 1983 ; **"Evil Dead II"**, 1987; **"Army of Darkness: Evil Dead III"**, 1992 - clásicos indiscutibles dirigidos por Sam Raimi.*
***"Re-Animator I y II"**, 1985 - Dir. Stuart Gordon. Divertida y con dosis de humor negro. Un rejunte de todos los cuentos de Re-Animator muy inspirado.*
***"Hechizo letal"**, 1991 - Dir. Martin Campbell. Divertida película, mezcla de comedia, serie negra y terror. Muy entretenida, y una sabia mezcla de géneros.*
***"The Unnamable II: The Statement of Randolph Carter"**, 1992 - Dir. Jean-Paul Ovellette. Segunda parte de **"El innombrable"**, aparentemente basada en **"La declaración de Randolph Carter"**. Una pena. Es demasiado mala, incluso para un incondicional.*
***"H.P.Lovecraft´s Necronomicon"**, 1993 - Dir. Christopher Gans, Shusuke Kaneko, Brian Yuzna. La mejor adaptación cinematográfica realizada hasta la fecha, según opinión de muchos. Difícil de conseguir.*
***"In the Mouth of Madness"**, 1994 - Director: John Carpenter. Otro clásico del género, con muchos fanáticos.*
*En producción, para 2001: **"The Yellow Sign"**, **"Nyarlathotep"**, **"The Temple"**, **"The Haunter of the Dark"**, de las cuales todavía no se sabe demasiado.*



con menos cordura.

Descenso a la boca del miedo

Situado en 1920, el jugador asume el rol de un investigador que fue asignado para resolver la misteriosa desaparición de un mercader. En el curso de lo que creía una investigación ordinaria, nuestro héroe se verá enredado en los secretos de los Mitos de Cthulhu. Allí se topa con un misterio que es el estigma de un pueblo entero y, víctima de la persecución, es obligado a emprender un terrible camino por las calles y recovecos de esa urbe de seres abominables.

Inicialmente, vamos a poder elegir entre cuatro personajes, cada uno con sus propias -y pocas- habilidades: fuerza, agilidad, conocimiento sobre los mitos, capacidad de manejar hechizos, sistema de sanar la mente (fundamental), etc., introduciendo muchos elementos de RPG a lo que en esencia es un FPS, tales como un sistema de creación y evolución del protagonista. El resto de los personajes no serán sólo extras, sino que cumplirán una función: podremos juntar fuerzas con ellos e intercambiar información útil. A medida que progresemos en el juego, nos iremos nutriendo de conocimientos indispensables. Habrá diferentes finales, que no tienen una solución -salvo que el héroe se vuelve loco, como en los relatos- y dependerá únicamente de nuestro ingenio y destreza la decisión sobre cuál camino tomar; hay fáciles y difíciles, la única forma de saberlo será experimentándolos.

HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT EL HOMBRE TRAS EL MONSTRUO



Escritor sublime del siglo veinte en el género del horror. Escribió más de 65 historias, varios artículos, ensayos y cartas. Creador inicial de los Mitos de Cthulhu y el Necronomicon (más tarde los continuaron escritores como Edgard Allan Poe).

A pesar de que su obra frecuentemente tiene momentos de terror sin respiro, es más conocida como un género de terror pasivo: menos sangre, más horror psicológico. El meollo argumental gira casi siempre en torno de los torbellinos mentales que se desatan en la psique de los personajes: atormentados, amedrentados, llenos de interrogantes sin respuesta.

Después de su muerte -como suele sucederle a los mejores- su obra se hace popular y empieza también a desarrollarse su leyenda de rondador de cementerios, de sabedor de secretos prohibidos, de practicante de cultos abominables, de creyente en sus propios Mitos. Pavadas de lo americanos -¿quiénes sino?- que quisieron explicar los monstruos de Lovecraft haciendo de él mismo un monstruo.

Pero la verdad es que Howard fue un hombre tranquilo y agradable para sus amigos; ateo además, así que difícilmente creyente en cultos, dioses ni demonios. Su trabajo influyó substancialmente en novelas de horror, películas, música, cómics, videojuegos y juegos de rol. Podrá sonar extraño, pero muchos de los más famosos juegos tienen una fuerte referencia a Lovecraft: Blood II, Quake II, Shadow of the Comet, Prisioner of Ice, Residente Evil, Alone in the Dark, X-COM: Terror from the Deep... etc.

El maestro murió en 1937.



tiempo en la oscuridad -y para evitar la molestia de interrumpir el juego a cada rato- la información de la condición física del personaje será dada también a través de los gráficos y el audio. Si estamos lastimados, dejaremos rastros de sangre por donde caminemos; el andar y la respiración serán más dificultosos, también perderemos velocidad y reflejos.

Tampoco habrá recargas de salud convenientemente ubicadas en cada rincón. Ocasionalmente, encontraremos algún paquete con vendajes y alguna que otra ampolla con morfina, lo que ayudará a que nos recobremos algo de nuestras heridas... pero no completamente. Ojo, no crean que la morfina es como agua, ya que de sufrir una sobredosis afectaremos nuestra cordura.

Ante todo, mucha calma

Comenzaremos bastante "cuerdos", pero los eventos que atravesemos reducirán gradualmente el nivel de sanidad mental. O sea, mientras más aprendamos sobre los Mitos, y cuanto más horrores presenciemos, la cordura disminuirá hasta el grado de enloquecernos.

Como cada personaje tiene su lado bueno y malo, cada quien experimentará su demencia de manera diferente: alucinará, sufrirá de paranoia, tendrá claustrofobia, vértigo y hasta distorsión del mundo, sin saber qué es real y qué ilusorio: los hombres nos parecerán monstruos que vamos a querer acribillar y los monstruos mujeres indefensas, por ejemplo. Todo esto ocurrirá progresivamente, y se notará a medida que enfrentemos distintas situaciones.

No tendremos la clásica barra de energía y el contador de municiones a la vista; de hecho, este último será inexistente. El propósito es dejarnos la pantalla entera para experimentar la atmósfera en su plenitud. Al no haber barras ni números a los cuales mirar, deberemos monitorear tanto la salud como la cordura a través de un reporte médico, externo a la acción, que permitirá saber cuándo hay problemas.

Como el juego nos mantendrá todo el

Cálculos, disparos y práctica

Los hechizos servirán más para habilidades, como respirar bajo el agua, que como armamento, por lo que vamos a tener que confiar en las viejas -y buenas, por qué no- armas de la década del veinte. Como primarias tendremos un cuchillo y un revólver .45, más adelante fusiles, ametralladoras primitivas y escopetas. Se nos pro-



LOS MITOS

"Los Mitos de Cthulhu" son un conjunto de dioses, semidioses, seres primigenios y espantosas criaturas servidoras, muchas de ellas de origen extraterrestre. Algunas de estas abominaciones pueblan el universo y están condenadamente locas. Otras habitan en este mundo. Reinaron antes de la llegada de los hombres, y ahora descansan en las profundidades de la tierra y el mar, esperando, pacientes y poderosas, el momento de emerger para reinar nuevamente. Leyendo los relatos de Los Mitos, adoptamos el rol de sus personajes, gente que cree conocer bien el mundo que la rodea, pero que poco a poco va descubriendo horrorizada cómo el dios en el que cree, ese anciano bondadoso de barba blanca, es un mero producto de la imaginación humana. Y que existen dioses... sí, seres superiores y más antiguos que el tiempo mismo pero de una maldad absoluta y aterradora. Ellos nos observan, aguardando el momento de su regreso, momento en el que cambiarán para siempre la faz de la Tierra a su espantosa imagen. Por supuesto, si no quedó claro, es una batalla sumamente despareja, que el ser humano no puede ganar por más empeño que ponga.



porcionarán granadas, dinamita y Molotov para hacer un buen cóctel. Y si ninguna de éstas nos tranquiliza, también podremos robar alguna que otra arma alienígena a los monstruos.

A favor del realismo -y para bronca de muchos- las municiones no serán infinitas ni aparecerán mágicamente a nuestro lado. Un arma de seis balas disparará seis balas. Recordar cuántas disparamos será parte de la experiencia, y es una habilidad que requerirá aprendizaje por parte del jugador. Podemos dar vuelta a una esquina, ver a un enemigo y, cuando apretemos el gatillo y escuchemos un patético clic, darnos cuenta, tarde, del error.

LOS MITOS EN EL CÓMIC

*Se realizaron cómics de este tema hasta la saciedad, desde "adaptaciones" de películas, que a su vez adaptaban a H.P. Lovecraft (como la de **Die, Monster, Die**), hasta cómics de terror para grandes editoriales como Marvel Comics y DC. La revista Heavy Metal (la versión americana de Metal Hurlant) publicaba en su vol. III, num. 6, un especial de Lovecraft con adaptaciones de Moebius, Breccia, Caza y muchos otros.*
Creepy, Zona 84 y "El otro Necronomicon", de Toutan Editor, Totem Special, Magazine de "El Capitán Trueno", Dossier Negro, etc. tienen ejemplares basados en los mitos y relatos Lovecraftianos.
En la actualidad, acaba de editarse en Cross Plain Comics un ejemplar acerca de la obra del escritor.
Existe en italiano, además, un raro álbum recopilatorio de casi todas la adaptaciones de Lovecraft al cómic.



Naturalidad, divino tesoro

En sus palabras, el diseñador Andrew Brazier explica: "*La puesta en escena es interesante, la estética de 1920 provee un montón de inspiración para nuestros artistas. Hay monstruos enormes con montones de tentáculos, algo que siempre es bueno.*" El desafío más grande que enfrentó Headfirst fue decidir cómo crear un mundo que resultara familiar para los fanáticos del trabajo de Lovecraft. Las historias originales dieron un mejor entendimiento de los ambientes y los personajes, mientras que el juego de rol proveyó material de ayuda para adaptar ese trasfondo a situaciones interesantes, con una línea coherente de la trama. Sin embargo, todos los personajes principales son creaciones de Headfirst, y la trama central no fue adaptada de ninguna historia de Lovecraft en particular, sólo inspirada en ellas.



LOS MONSTRUITOS DE HEADFIRST PRODUCTIONS Dicen que el juego viene con un manual y dos pañales descartables.

El motor gráfico utilizado para crear el arte visual es NDL NetImmerse, también usado en Simon the Sorcerer 3D, que permite mayor interacción con el mundo interactivo y logra efectos impresionantes, como ropa de aspecto natural y expresiones faciales realistas. Según los diseñadores, NetImmerse es tan capaz como el motor de Quake III Arena, y hasta mejor en algunas áreas. Habiéndolo utilizado anteriormente, llegaron a conocerlo a fondo como para exprimirlo. En adición, se utiliza un sistema gráfico denominado Havok Physics, que permite crear un ambiente mucho más reactivo y obtener movimientos más dinámicos en un juego muy rápido. Logra efectos realistas, como flotabilidad en el agua, trozos de vidrio cayendo al romper una ventana, explosiones con pedazos volando en un sentido lógico y hasta, por ejemplo, chapoteos diferenciados para cada personaje cuando varios de ellos atraviesan un curso de agua.

Los gráficos necesitarán tpda la potencia del hardware instalado, por lo que habrá opciones para desactivar algunos efectos visuales (sombras, mapas con detalles, etc.) a fin de ganar velocidad. Call of Cthulhu tendría que trabajar perfectamente en un P3-500MHz y una placa aceleradora compa-

HISTORIA DE LA "HISTORIA DEL NECRONOMICÓN"

El nombre: nekros, cadáver; nomos, ley; icon, imagen -sería algo así como "una imagen o representación de la ley de los muertos"). Lovecraft la envió en privado a sus amigos escritores en 1927, pero no tenía intención de publicarla. Sólo se editaron ochenta ejemplares en 1938, un año después de su muerte, como homenaje. Su título original es "Al-Azif", siendo azif la palabra usada por los árabes para describir ese sonido nocturno de los insectos que según ellos representa el aullido de los demonios.

Fue escrito por Abdul Alhazred, un poeta loco de Sanaa, Yemen, quien visitó las ruinas de Babilonia y los secretos subterráneos de Menfis, y pasó diez años en solitario en el gran desierto meridional de Arabia, que se considera habitado por espíritus custodios malignos y monstruos mortales. En sus últimos años, Alhazred vivió en Damasco, donde escribió el Necronomicón *(Al-Azif), y de su muerte o desaparición (728 d.C.) se contaron cosas terribles y contradictorias, como que fue atrapado por un monstruo invisible a plena luz del día y devorado horriblemente ante un gran número de testigos paralizados por el terror. De su locura se cuentan muchas cosas. Afirmó haber visto la legendaria Irem, o Ciudad de los Pilares, y haber encontrado bajo las ruinas de una ciudad anónima del desierto los horribles secretos y anales de una raza más vieja que la humanidad. Tan sólo era un musulmán corriente, que adoraba a entidades desconocidas a las que llamaba Yog-Sothoth o Cthulhu.*

En el 950 d.C., el Al-Azif, que había circulado entre los filósofos de la época, se tradujo en secreto al griego con el título de Necronomicón*. Durante un siglo impulsó a algunos experimentadores a realizar terribles tentativas, hasta que fue prohibido y quemado por el patriarca Miguel. Después de esto sólo se supo de él furtivamente, pero en la Edad Media se tradujo al latín, y el texto fue impreso en los siglos XV y XVI. Ambas ediciones carecen de marcas de identificación, y se ha establecido su época y localización únicamente por medio de pruebas tipográficas internas. La obra, tanto en latín como en griego, fue prohibida por el Papa Gregorio IX en 1232, poco después de su traducción al latín.*

El original árabe se perdió, y nada se sabe de la copia griega desde el incendio de una librería de un hombre de Salem, en 1692. De los textos en latín existentes, es público que uno está en el Museo Británico, guardado bajo llave. Probablemente existan en secreto muchas otras copias. El libro está perseguido por las autoridades de la mayoría de los países, y por todos los estamentos de las organizaciones eclesiásticas. ¿La razón? Se dice que su lectura provoca terribles consecuencias.



tible con Direct3D u OpenGL. Como es previsible en todos los títulos de la nueva generación, para poder disfrutar al máximo de todos los detalles y efectos se recomienda una placa GeForce3.

El juego utiliza abundantes efectos de sonido ambiente posicionales, vitales en un juego como éste, donde un atacante puede estar al acecho en la oscuridad. Tendrá muy poca música, pero de la buena; es que para realzar el realismo se pretende crear la sensación de que el sonido proviene del medio ambiente.

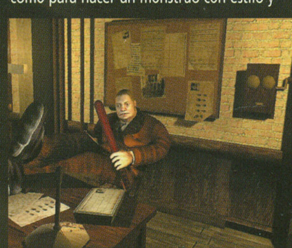
Bestiario: Lo que abunda sobra

Tomando un acercamiento similar al *terror no visible* o las consecuencias de situaciones terribles que transmiten las historias de Lovecraft, se decidió que la aparición constante de criaturas tiene un efecto negativo (a la larga, los monstruos terminan pareciendo caricaturas más que enemigos poderosos) por esto se concentraron en estrenar horrores cada largos períodos de tiempo en vez de ir de shock en shock, técnica bastante interesante si logra el efecto buscado. Las criaturas de Lovecraft no fueron creadas con la actual tecnología 3D en mente, por ello el equipo de diseño enfrentó un formidable reto en visualizarlos. La imaginación siempre crea criaturas y monstruos mucho más aterradoras que cualquier otro medio. Por fortuna, en Call of Cthulhu se utilizan alrededor de 10.000 polígonos por personaje, lo que significa que se puede contar con tantos detalles como para hacer un monstruo con estilo y que asuste en serio.

Hay montones de situaciones de las cuales salir, pero no se las bombardea con una cantidad de monstruos feos. Aunque vayamos a encontrarnos con una gran galería de criaturas clásicas de los conocidos Mitos, no habrá lugar para ponerlas a todas, simplemente porque no encajan en la historia, como las que te aniquilan con sólo mirarlas. Algunas tendrán cuerpos informes, y adaptarán su forma babosa para atravesar angostas aperturas.

El juego tendrá un sistema de daño similar a GHOUL, el usado en Soldier of Fortune, por lo que cada parte del cuerpo de nuestros enemigos reaccionará de acuerdo a las balas. Cuando disparemos al brazo de alguien que sostiene un arma, anularemos su fuente de disparo; si el tiro es en la cabeza seguramente nos libraremos de un

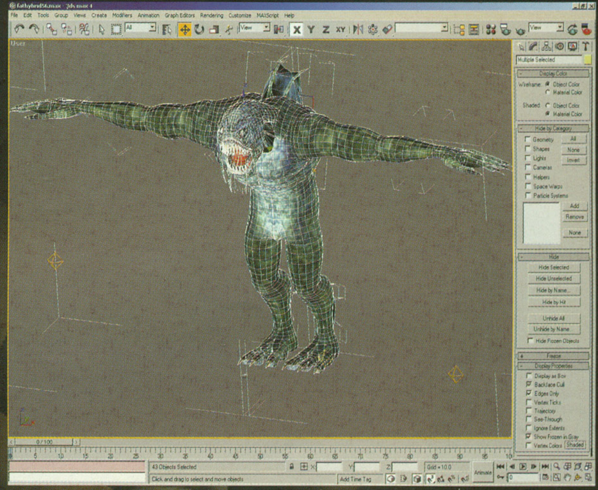






enemigo. Como lo justo es justo -o casi- este sistema también se aplicará a nuestra persona. Si alguien nos dispara en la pierna, no podremos correr y dejaremos rastros de sangre por donde vayamos... En el peor de los casos, cuando sobrevivamos a una herida en la cabeza se nos dificultará la visión por la sangre chorreando sobre los ojos. Y, si no encontramos rápido un vendaje para cubrir la herida, probablemente quedemos ciegos hasta morir... ¿suena lindo, eh? Si sirve de consuelo, existirán zonas donde los monstruos no podrán tocarnos, que podremos usar para recuperarnos y descansar, o incluso para inyectarnos algo de morfina para aliviar el dolor...

El gran villano, claro, será el mismísimo Cthulhu. Nos enfrentaremos a él siempre que hayamos tenido suerte de sobrevivir con nuestro cuerpo y mente intactos hasta el momento del encuentro. Teniendo en cuenta, claro, que sólo el pasar a cientos de kilómetros de distancia de él equivale a sufrir alguna perturbación.

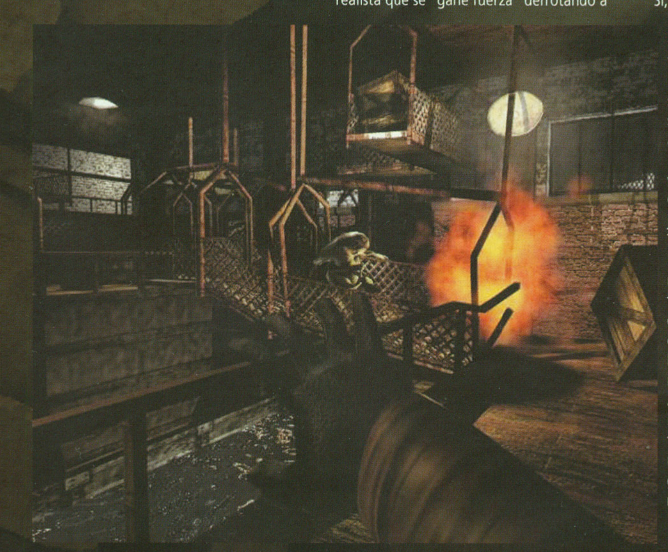


¿Un RPG, un FPS o qué?

No habrá una gran cantidad de elementos de RPG, más bien los tendrá en la habilidad de interactuar mejor con el ambiente por su avanzada Inteligencia Artificial, que reacciona a las acciones de forma más realista. Esto dará la sensación de que vamos a poder hacer lo que queramos en el juego. Los objetos podrán ser movidos alrededor del escenario, y mucho de lo que encontremos podrá ser agarrado y usado como arma si es necesario, cuando nos quedemos sin municiones.

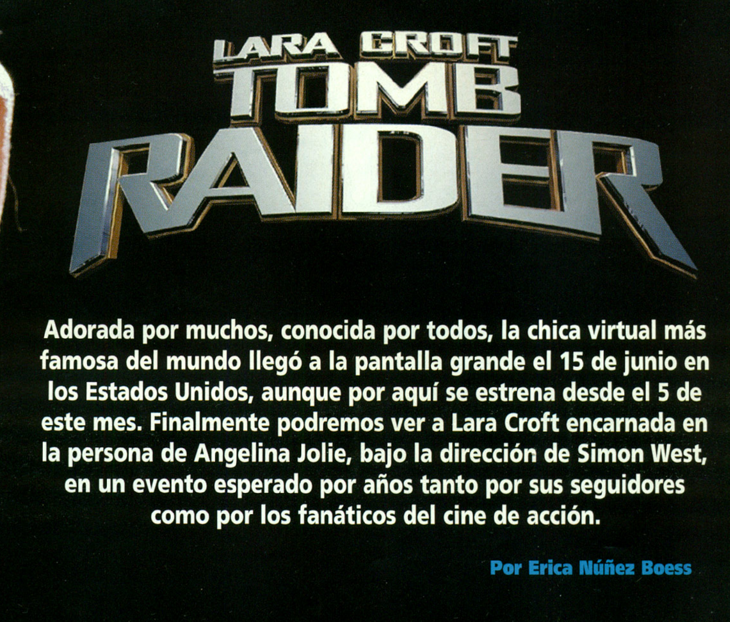
Todos los status estarán escondidos y no se comenzará con muchos. No sería muy realista que se "gane fuerza" derrotando a un monstruo o resolviendo un enigma. El sistema de magia será algo que nos permitirá mejorar significativamente. Las destrezas se aprenden a través del juego y ayudarán en ciertas situaciones. Dejar de aprenderlas no significa que esteremos imposibilitados de completar el objetivo, pero sí que se nos complique un poco.

Sí, niños, habrá multiplayer. Con un modo donde el grupo de investigadores cooperará para completar ciertos objetivos, otro donde unirán sus fuerzas y habilidades para llegar al final y, por supuesto, un "clásico" Deathmatch, sólo por diversión y por luchar con las armas de la época.



A pesar de ser en primera persona, vamos a notar que Call of Chulhu: Dark Corners of the Earth se diferencia de juegos como Quake III Arena o Unreal Tournament, y se parece más a Undying. La forma en que se enfoca la manera de jugar es diferente. Se intenta asustar, hacernos dudar entre lo que es verdadero y lo que no, lograr dejarnos ahogados en el maravilloso horror de Lovecraft. Habrá más enigmas, y el sistema de daños será realista. A pesar de que habrá disparos y sangre involucrados, vamos a usar la mente en todo momento, así como nuestros reflejos. Pelear no es la única forma de ganar y tampoco será siempre la mejor respuesta.





Adorada por muchos, conocida por todos, la chica virtual más famosa del mundo llegó a la pantalla grande el 15 de junio en los Estados Unidos, aunque por aquí se estrena desde el 5 de este mes. Finalmente podremos ver a Lara Croft encarnada en la persona de Angelina Jolie, bajo la dirección de Simon West, en un evento esperado por años tanto por sus seguidores como por los fanáticos del cine de acción.

Por Erica Núñez Boess

Ya desde su primera aparición en la prensa norteamericana, allá por 1993, Lara Croft comenzó a ganar admiradores alrededor del mundo entero. El furor que generó la chica de silicio no tenía precedentes, al punto que a las oficinas de Core y Eidos llegaban a diario flores, cartas y hasta propuestas de casamiento de sus más fanáticos (¿lunáticos?) devotos.

Su imagen, difundida mundialmente aun antes del lanzamiento del primer Tomb Raider, trascendió el ámbito del videojuego, al punto de ser portada de la revistas de modas *Vogue* y *FACE*, modelar diseños de Gucci y Jean Colonna, y ser la invitada especial del recital del grupo U2 en su gira de conciertos PopMart, donde se la pudo ver en las pantallas gigantes durante la representación del tema *Hold Me, Thrill Me, Kiss Me, Kill Me*.

Aunque en algún momento fue criticada por mostrar una imagen demasiado sexista y contraproducente para su propio género, la personalidad de Lara logró conquistar tanto a hombres como a mujeres, que veían en ella a una heroína, el modelo de mujer actual, pero que además sabe combinar elegancia con un par de Uzis. Incluso hubo quienes la catalogaron como "la versión femenina de Indiana Jones".

Una de las características que más llamaron la atención sobre Lara (y que en un principio llegaron a hacer dudar a los críticos sobre el éxito del juego) es su origen británico. Normalmente, las empresas norteamericanas crean héroes nacidos en su país, que luchan contra enemigos extranjeros. En esta oportunidad, la protagonista proviene de Gran Bretaña, mientras que sus enemigos son americanos.

Luego del éxito de la primera parte de lo que sería una de las sagas más conocidas del mundo, los pedidos de información de la prensa mundial comenzaron a llover en las oficinas de Core, e incluso recibieron ofertas de las marcas *Sola* y *Timberland* (equipos de buceo y ropa deportiva) para diseñar la vestimenta de Lara en sus próximas aventuras.

De más está decir que con cada nueva entrega de Tomb Raider se lanzó al mercado toda una serie de productos de merchandising, que iban desde pósters, cómics y figuras de acción hasta ropa y accesorios inspirados en la protagonista. Oportunidad aprovechada por muchos de sus fanáticos para convertirse en verdaderos coleccionistas de Lara Croft.

Tal vez inspirados en el nuevo concepto de una mujer autosuficiente, o tal vez observando el éxito que tuvo Lara, muchas compañías comenzaron a incluir protagonistas femeninas en sus juegos. Tal es el caso de Cate Archer, de No One Lives Forever, Julie, protagonista de Heavy Metal F.A.K.K. 2, o la tétrica Alicia, de American McGee´s Alice. Pero ninguna ha tenido hasta el momento la repercusión y aceptación que obtuvo Lara en su momento.



Durante muchos años se ha hablado de la realización de una película cuya protagonista fuera Lara Croft, pero no se sabía nada a ciencia cierta. Tampoco se sabía si habría un próximo Tomb Raider. Ahora parece que esos interrogantes han encontrado su respuesta.

Finalmente, Paramount Pictures ha tomado la iniciativa y se lanzó a la producción de la película tan esperada. Los lugares elegidos para la realización de las tomas fueron la ciudad de Londres, en los estudios Pinewood, utilizados para las películas de James Bond, Alaska para las escenas que supuestamente transcurrirán en el Artico, y también Camboya, donde se encuentra el verdadero templo de Angkor Wat. Allí el equipo pudo filmar con anuencia de las autoridades locales, pero en ninguna escena se disparan armas, puesto que se trata de un lugar sagrado.

Uno de los problemas, por llamarlo de alguna forma, se presentó a la hora de seleccionar a una actriz que pudiera llenar el rol de Lara Croft. Más allá de su apariencia, debían encontrar a alguien cuya personalidad fuera compatible, dado que la heroína virtual posee un carácter fuerte, claramente percibido por el público.

A lo largo de la existencia de la serie Tomb Raider han existido varias representantes reales de la protagonista, por ejemplo Rhona Mitra (que tuvo que rescindir su rol por hacer declaraciones que no agradaron a la compañía), Nell McAndrew (también fue reemplazada al posar desnuda para *Playboy*) y la más reciente, Lara Weller. Pero el público no las identificaba realmente con la heroína, excepto quizás a Rhona, así que las demás no tuvieron demasiado éxito.

Muchos de los fans de Lara realizaron encuestas a través de Internet sobre cuál actriz sería la más apropiada para ocupar su lugar durante la filmación de la película. Entre las elegidas se contaron Sandra Bullock, Demi Moore, Catherine Zeta-Jones, Diane Lane y Elizabeth Hurley. Pero finalmente ninguna de ellas logró el puesto.

Angelina Jolie fue quien debió calzarse los shorts, trenzar su pelo y cargar con las Uzis. Y no le resultó tarea fácil. Para poder realizar las impresionantes acrobacias típicas de Lara, Angelina se vio obligada a tomar clases de alpinismo, motociclismo, ballet, canoísmo, salto bungeem kickboxing y tiro al blanco con las Fuerzas Especiales. Pero eso no es todo: la actriz se ofreció a realizar la mayor parte de las escenas peligrosas, y muchas veces lo hizo mejor que los dobles de riesgo, según los comentarios del director Simon West (*Con Air, The General's Daughter, The Prisoner*). Y para el papel de Lord Henshingly Croft, padre de Lara, la producción no seleccionó a otra persona más que a John Voight, el verdadero padre de Angelina Jolie.

La historia, según parece, cuenta de la alineación de los planetas de nuestro Sistema Solar, un evento que ocurre una vez cada 5.000 años, y el efecto que ello produce en un antiguo artefacto, al que llaman "The Clock of Ages", parte del cual tiene Lara en su poder. Hay, como en los juegos, una sociedad secreta -los Illuminatti- que pretenden unir las dos o tres partes del artefacto para obtener el poder de controlar el tiempo. Lara, mientras tanto, cree ver en el milenario "reloj" una posibilidad de revivir a su padre, muerto cuando ella tenía ocho años de edad. La bella mansión Croft será destruida por los Illuminatti en una de las secuencias más vertiginosas de la película.

Es importante prestar atención a los detalles, ya que


USP

ciertas escenas podrían llegar a ser utilizadas como pistas para los secretos de las futuras aventuras de Tomb Raider, que incluirán partes y escenarios del filme, ya digitalizados con ese fin.

Para los más ansiosos, es posible bajar de Internet el trailer (o buscarlo en el XCD 2 de mayo pasado) y algunas publicidades cortas, como por ejemplo las que se presentaron durante el Super Bowl en los EE.UU., donde se pueden ver algunas escenas realmente impresionantes de la película.

Con la producción de Lawrence Gordon (*Predator, Event Horizon*) y Lloyd Levin (*Predator 2, Die Hard 2*), **Lara Croft: Tomb Raider** desembarcó en los cines norteamericanos el 15 de junio, aunque aquí la distribuidora de Paramount, United International Pictures, la estrena el 5 de julio, poco después de que este número de XPC salga a la venta.

La pregunta que nos hacemos muchos ahora es: ¿será posible para Angelina Jolie llenar el lugar de Lara Croft? Sabemos que no es fácil llevar a cabo tal emprendimiento y dejar contentos a todos los fans. Sólo nos queda esperar a ver los resultados.

BIOGRAFIA DE UNA ARISTOCRATA

Unica hija del aristócrata británico Lord Henshingly Croft, desaparecido durante una expedición remota, Lara fue educada para ser parte de la alta sociedad . Prometida (contra su voluntad) del Conde de Farrington, no se le conocen otras parejas. A la edad de 21 años, durante un viaje, su avión se estrelló en los Himalayas, y Lara se vio forzada a subsistir gracias a su inteligencia y resistencia hasta el momento de ser rescatada. Lara se dedicó a estudiar historia antigua y arqueología, al deporte extremo y a entrenarse en toda clase de armas, y ha pasado los últimos ocho años de su vida viajando alrededor del mundo, explorando tumbas milenarias y templos perdidos. Es fotógrafa y reportera de sus propias historias, ha publicado varios libros de viajes, muchos de ellos Best-Sellers, y se la conoce por recuperar valiosos objetos arqueológicos por los que algunas personas suelen pagar grandes sumas de dinero.

Angelina, por su parte, nació en Los Angeles, California, y el 4 de junio pasado cumplió 26 años.





REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90%
CLASICO

Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80%
EXCELENTE

Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70%
MUY BUENO

Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60%
BUENO

Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50%
REGULAR

Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40%
MALO

Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0%
MUY MALO

Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

ESTRATEGICOS

ACCION/ARCADES

PUZZLES/INGENIO

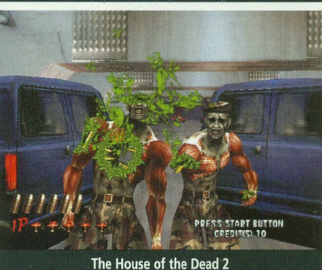
DEPORTES



Platinum Pinball


Emperor: Battle for Dune


Conflict Zone



The House of the Dead 2

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Emperor: Battle for Dune 92%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Hothouse Creations / Eidos Interactive
INTERNET: www.gangsters2.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8X, 650 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

Gangsters 2

Arresto domiciliario para Al Capone

Por Durgan A. Nallar

Hothouse Creations convenció a Eidos Interactive para que publicara esta secuela de Gangsters: Organized Crime, o bien la amenazó. Me inclino por la última posibilidad. Debe haber ido un matón de Hothouse a sopapear a los directivos de la empresa. "Me publicás este juego genial, o te ponemos este lindo par de zapatos de cemento". Y aquí lo tenemos, entonces. Al Capone debe estar golpeándose la cabeza contra la tapa del cajón.

En marzo de 1920 todo parecía estar bien en New Temperance, una bonita ciudad cansada de la Prohibición donde yo y mis muchachos solíamos divertirnos. No había familia más amorosa que la nuestra, y no había gente más respetada que nosotros. Porque al que no le gustaba mi familia, no vivía para contarlo. Así éramos nosotros. Una bombita por aquí, un tiroteo por allá. Un par de aprietes, algunas coimas, el FBI bajo control, unos cuantos jueces leales y un poco de evasión de impuestos. New Temperance era el lugar ideal para nuestros negocios, que de día eran respetables y de noche se convertían en máquinas de hacer billetes. ¡Ah, qué épocas aquellas!

Gangsters: Organized Crime era difícil como caminar de espaldas, pero detrás de una interface complicada y una parva de mensajes, yacía un muy buen juego de estrategia, profundo y original al mismo tiempo. Costaba mil lágrimas entender todo, pero una vez pasado el largo período de aprendizaje el juego mejoraba y se ponía interesante. Hasta era adictivo.

Gangsters 2 (subtitulado "Vendetta" en los Estados Unidos) es un moco. Así nomás. El primer Gangsters se dividía entre una etapa de planificación y otra de ejecución en tiempo real. Hothouse decidió simplificar tanto la jugabilidad como la interface, para hacerlas más comprensibles y menos frustrantes, pero



en el proceso quitó tantos detalles y posibilidades al juego que más que simplificarlo lo redujo a la nada. La etapa de planificación desapareció y ahora es todo en tiempo real. Podría haber sido un acierto, pero no. En la historia somos un gángster que busca vengar la muerte de su padre (que no era ningún santo tampoco). Para eso podemos contratar matones, comprar armas y vehículos, montar negocios sucios y, en general, aterrorizar a la población. Pero todo se reduce a mandar a los matones a pelear con un par de clics. Te subís al Ford y lo llevás al área de tu objetivo, que casi siempre es asesinar a algún otro sotreta de la zona. El auto hace lo que quiere, estaciona donde se le da la gana. Los matones y la policía nos disparan, nosotros les disparamos. Nos disparan, les disparamos. Bajamos del auto. Subimos al auto. Les ponemos una bomba, nos disparan, les disparamos. Matamos matones, nos matan matones. Decenas de misiones, todas prácticamente igualitas; apenas aumentan de tamaño y suman gángsters. ¿Vieron cuando un juego les produce sueño? ¿Fastidio?

La interface ya no es complicada, pero como los edificios son enormes y "desaparecen" para que podamos ver tras ellos, en definitiva no sirve para nada. Los gráficos cumplen, pero son idénticos a los de la versión pasada. Eso sí, hay ciclos de días y noches, lluvia, nieve... noches en las que los halos de las lámparas de la calle son tan exagerados que parecen OVNIs. Así que para moverse es mejor mirar alguna de las otras dos vistas, mapas donde se muestran los puntos de interés con íconos, y pueden verse los amigos y enemigos como puntitos de colores diferentes. Me la pasé todo el tiempo en estos dos mapas, cliqueando puntitos, *esperando que los puntitos verdes mataran a los puntitos grises*, por lo que miraba el de los gráficos lindos sólo para no romper el teclado de un mandibulazo. X PC

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Hothouse / Eidos, los acuso de asociación ilícita.
LO QUE SI: : Buen sonido. Lindas explosiones. Los wallpapers de Gangsters 2 que puse en el CD están mejores que el juego. Las teclas que me quedaron marcadas en la cara me dan un look intelectual.
LO QUE NO: Jugabilidad, tutorial, voces, pésimos. Música mediocre. Lento. Lento. Algunas pocas misiones son interesantes.

45%
MALO

PROMEDIO
79%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Bitmap Brothers / EON Digital Entertainment
INTERNET: www.zsteelsoldiers.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4X, 650 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000
SOPORTE MULTIPLAYER: De 1 a 8 jugadores vía LAN e Internet

Z: Steel Soldiers

Robots borrachos de cerveza

Por César Isola Isart

Allá por 1996, recuerdo cómo todos se jactaban de lo maravilloso que era Command & Conquer, sobre lo fantástica que era la historia y cuán increíbles sus gráficos y jugabilidad. Muchos aseguraban que marcaría un nuevo estilo y que de ahí en más miles de juegos similares iban a salir. No es novedad decir que estaban en lo correcto. El primer título de renombre de este estilo fue Z, que mezclaba con dosis perfectamente balanceadas estrategia e ironía.

Cinco años después, Bitmap Brothers vuelve a la carga. ¡Aquellos endiablados robots están de vuelta para revivir viejas aventuras!

Z fue un gran juego. Aunque muchos por el camino lo hayan olvidado, soy testigo de que otros aún lo siguen jugando. ¡Media década después! Más allá de que básicamente era un RTS, su estilo era único, su calidad técnica era excelente, su jugabilidad diabólicamente alta y sus personajes -amenazas de por medio- se ubicaron en un rinconcito de nuestros corazones.

Y cuando muchos pensaban que jamás volverían a ver a estos cowboys de hierro, se anunció la secuela. Es cierto, se hizo rogar demasiado, y sin duda eso no es muy bueno. ¿Por qué? Porque con el tiempo se había vuelto un clásico indiscutible, de esos que se nombran al pasar recordando viejas épocas jugonas en charlas con amigos, y que al estar nuevamente en cartel uno pide excelencia, un nuevo clásico, algo que supere aquel mito en el que se convirtió. Z: Steel Soldiers es un gran juego, pero no merecedor de tales atributos. De modo que es necesario jugarlo dejando estos sentimientos a un lado -vale decir que nos rompió el corazón- y sabiendo lo que es: un muy divertido RTS, una decepcionante continuación.



A PUNTO DE PERDER EL JUEGO Nuestro Centro de Comandos está por caer.

De la cabeza

Hagamos memoria... el primer Z estaba completamente renderizado, tanto la intro como el juego -pasando a 2D- mantenían un mismo estilo, y eso estaba bien.

En esta nueva versión sucede algo muy loco... Ahora el juego está en 3D, la última moda, y la intro hecha con dibujos a mano al mejor estilo cómic americano, y animada con no más que simples desplazamientos. Esto trae consigo cosas buenas y malas... Primeramente, es necesario decir que desmerece el producto con una calidad tan baja, casi casera. Y por otro lado es bastante entretenido, porque tenemos muchas escenas para ver, cada una con sus gags y un estilo que no deja de sorprender. Avanza en el tiempo respecto al engine del juego, y parece retroceder en cuanto a las animaciones. Muy desconcertante, como si se les hubiera acabado el presupuesto o el tiempo por la mitad del proyecto.

Para el caso, no deja de ser divertido, que es la función que cumple en este producto.

¿RTS o FPS?

Z: Steel Soldiers mantiene el mismo estilo de juego que el original, o sea, deja de lado la búsqueda y recolección de recursos y usa uno patentado por sí mismo, que se basa en una especie de Capture the Flag. La idea es simple: el escenario está dividido en distintos sectores y cada uno tiene un ítem que dice a qué bando pertenece. Si logramos adueñarnos de él mantendremos como propia el área y tendremos más créditos y opciones para construir nuevas unidades y edificios. Por supuesto, cada uno de ellos debe ser propiamente protegido, pues al igual que nosotros se lo quitamos al enemigo, él puede hacernos lo mismo.

Este estilo de juego vuelve al producto sumamente dinámico y además, de yapa, trae consigo un poco de aire fresco, que renueva el viejo oxígeno enrarecido por tantos clones que nos obligan a recolectar, ahorrar, construir, recolectar, ahorrar, construir... y así hasta el

momento del ataque final. En Steel Soldiers tenemos que ir separando nuestras tropas para ubicarlas en lugares estratégicos, defendiendo puntos importantes, y al mismo tiempo atacar a los enemigos. Hay que tener ojos para cada uno de estos sectores, pues lo bueno es que mantendremos batallas en cada uno de ellos.



Robo-Sledges fabricados en serie

Las unidades y edificios se crean con ayuda de robots constructores, que pueden hacer desde fábricas y armas hasta unidades de reparación. Las fábricas producen las unidades de combate. Hay varias especialidades entre los soldados: el espía puede infectar computadoras enemigas con virus para quebrar sus sistemas de defensa y el sniper puede acabar con las unidades importantes en un periquete. Se puede teletransportar soldados a diferentes sitios del escenario y destruir o reparar puentes para obtener una ventaja táctica. Por desgracia, ambos bandos tiene unidades idénticas, aunque sin duda son ellas quienes dan un toque genial a Steel Soldiers. La gente de Bitmap Brothers recordó que lo que hace grande a un título es, primero que nada, que sea divertido. Y estos personajes claramente salvan cualquier juego.

Cada cual tiene una personalidad bien definida y la sacará a la luz en cada orden que le demos, de acuerdo a su -se podría decir- sentido del humor. De esta forma, insultarán y maldecirán por cada acción que no les guste, como por ejemplo un cese al fuego. Y esto, unido a cómo está contada la historia, hace que juguemos Steel Soldiers de principio a fin y de un tirón.

Les faltó un poco de cera...

Desafortunadamente, la calidad técnica no llega a la altura del nombre. Está muy bien lograda pero no trae consigo ninguna novedad ni sorprende en ningún momento. No es que sea mala, definitivamente los gráficos son muy buenos, y el sonido ambiente fue bien logrado (la música no... es bien feota) pero "es lo que hay" y no se esforzaron mucho por cambiarlo. La interface es muy simple y, por supuesto, en cuanto a modos de juego, tenemos treinta misiones para el modo de un solo jugador, el skirmish y el multiplayer.

Z: Steel Soldiers es perfecto para cualquier tipo de jugador, incluso el que no ame el género, pues es tan simple e intuitivo de jugar que no tendrá ningún problema. Es muy, muy divertido. Es fácil amar a estos soldados.

PRIMORDIAL Hay que tener bien defendida la base, tanto con unidades como con torretas.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Es un Z, sin duda alguna un corto nombre, pero de mucho peso.
LO QUE SI: Humor, simpleza, gran dinamismo y un cambio de estilo en lo que normalmente es un RTS.
LO QUE NO: Técnicamente no sale de lo normal. Ambos bandos tienen unidades idénticas, aunque son divertidas. La calidad de las animaciones deja mucho que desear.

79%
MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: MASA / Ubi Soft
INTERNET: www.ubisoft.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4X, 200 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98/Me/2000
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía TCP/IP hasta 8 jugadores

Conflict Zone

El Paparazzi de la estrategia en tiempo real

Por Pablo Balut

Ubi Soft desarrolló un interesante juego de estrategia en tiempo real aportando interesantes innovaciones al género, lamentablemente basándose en la vieja, conocida y aburrida historia de los malvado terroristas que quieren dominar el mundo y los chicos buenos que están para salvarnos. Por supuesto que los chicos buenos son los mismos de siempre y los chicos malos también. ¿Cuál es cuál?



El género de juegos de estrategia es muy competitivo, por ello los diseñadores intentan aportar elementos nuevos para que sus juegos sobresalgan del resto. En parte éste es el caso de Conflict Zone.

¿Por qué en parte? Porque si bien los diseñadores de la compañía francesa MASA han introducido una interesante cantidad de innovaciones que hacen de Conflict Zone un juego más que interesante para los amantes del género, por otro lado insisten con un guión archi-conocido: los buenos protectores del mundo libre enfrentándose a los malvados terroristas. Guión de películas clase B.

El juego en sí es un típico RTS en 3D ambientado en un mundo actual, con todo lo que ello significa: Unidades de infantería, vehículos exploradores, tanque livianos y pesados, helicópteros, aviones, etc.

Podemos elegir entre dos campañas completamente distintas, una al mando de los IPC "Internacional Corps for Peace" y otra con la organización conocida como Ghost.

Conflict Zone utiliza un engine completamente tridimensional. Para quienes nos causa mucho mareo el movimiento de las cámaras en los engine 3D, Conflict Zone cuenta con distintos niveles de libertad para la cámara. Esto nos permite fijarla y que nuestras cabezas no enloquezcan tan rápido.

El control de las unidades es igual que en todo RTS, aunque hay que agregar que es muy preciso y que podemos agrupar unidades ilimitadamente. Además, cuando las agrupamos nos aparece en pantalla una lista detallada en la cual podemos elegir la que nos interese. Gráficamente hablando, lo mejor de Conflict Zone son sus paisajes. Las unidades, si bien no desentonan, tampoco tienen un nivel de detalle muy elevado. Los efectos acompañan aunque no son extremadamente vistosos. Tal vez esto está pensado para poder desarrollar grandes batallas sin problemas en máquinas no tan potentes.

Novedades - Innovaciones

La mayoría de los RTS utilizan la misma fórmula en torno a la administración de recursos, el envío de unidades de recolección a áreas especiales en donde estos existen o se producen. Pero como en los tiempos que corren, cuando los medios de comunicación están en el centro de la escena, en Conflict Zone la obtención de recursos depende de la cobertura periodística que le demos al desarrollo de las batallas. Para ello disponemos de osados camarógrafos que deben transmitir los combates. Obviamente, cuidando de mostrar nuestras buenas acciones como el rescate de refugiados y la recuperación de un pueblo sin causar bajas civiles. En caso contrario, es aconsejable la censura. Todo esto influirá en nuestra imagen pública y por consiguiente en la cantidad de ingresos. Un efecto interesante de este tipo de administración de recursos es que muchas veces las unidades menos poderosas sirven mucho más a los efectos estratégicos y de acumulación de recursos. En momentos en que nos quedemos con poco dinero podemos construir rápidamente un grupo de soldados con equipo liviano, acompañados por un cameraman, y mostrar cómo rescatamos a los inocentes pobladores en medio de una batalla. Si nuestro problema no es monetario, podemos construir tanques y artillería pesada y arrasar con el enemigo aun a costa de que no quede ni un arbolito en pie. Conflict Zone es un juego bastante rápido. Podemos construir un gran número de unidades en poco tiempo. Otro

aspecto interesante de las unidades es que podemos elegir entre tres modos de acción que condicionarán la actitud de nuestras tropas frente al combate: normal, agresivo, evasivo.

Una de las innovaciones más interesantes que ofrece el juego es que podemos contratar a un general. Esto no significa otra cosa que delegar parte de las acciones a nuestra querida PC. Al general debemos asignarle una parte de los recursos, y luego darle órdenes para que los administre. Dentro de las órdenes que podemos darle, está la de construir una nueva base o la de atacar constantemente al enemigo.



Otro aspecto interesante de Conflict Zone es la interacción de las unidades con los distintos tipos de terrenos. En este aspecto hay que destacar la calidad y la variedad de los gráficos. Disponemos de escenarios desérticos, selvas y áreas nevadas, con planicies, bosques, lagos y elevaciones de todo tipo.

Como cada unidad dispone de una rango de visión, expuesto con un interesante efecto, las elevaciones juegan un papel fundamental. Las unidades que se encuentran arriba de una meseta o una montaña disponen de una línea de visión más amplia y mayor cobertura frente a las enemigos que ataquen desde abajo.

En definitiva, un juego que agrega tantas innovaciones al mundo de los RTS merecía una historia de más vuelo. O por lo menos no la historia de siempre.

XTREME PC **EL PROMEDIO**

QUE TIENE: Estrategia en tiempo real, variedad de unidades, innovaciones para el género.

LO QUE SI: La jugabilidad, la velocidad a la que se juegan los escenarios.

LO QUE NO: ¡La historia de los chicos buenos y los malos nos tiene cansados!

82%

EXCELENTE



El padre del género vuelve para reclamar su trono

Por Santiago Videla

Hace ya casi una década (más precisamente en 1993), la gente de Westwood Studios daba el primer paso para crear uno de los géneros más apasionantes de hoy en día, de la mano de su espectacular Dune II: Battle for Arrakis que, irónicamente, y a pesar del tremendo éxito que tuvo en su momento, fue el último juego de este estilo hecho por la compañía en tener su más que merecida segunda parte.

Con la aparición de Dune 2000, las esperanzas de todos los fans de ver algo nuevo en el universo de Dune prácticamente habían quedado sepultadas en la arena pero, a pesar de no ser otra cosa más que un gran curro, Dune 2000 también pegó bastante fuerte, en especial entre los veteranos más nostálgicos, que se resistían a ver desaparecer una franquicia tan prometedora.

Con el tiempo, Westwood fue dando a luz nuevos clásicos que poco a poco desplazaron a nuestro querido Dune de su lugar de privilegio, pero últimamente los avances en materia de hardware hacían que mantenerse en la cresta de la ola fuera más complicado, sobre todo con tanta competencia.

Despidiéndose de sus tradicionales engines 2D con la expansión para Red Alert 2, próxima a salir, los muchachos de Westwood finalmente tomaron la decisión de hacer borrón y cuenta nueva y ¿qué mejor manera de estrenar una nueva tecnología tan impresionante como ésta, que con un nuevo Dune?

El regreso a las arenas de Dune

Una vez más, el misterioso planeta Arrakis, mejor conocido como Dune, vuelve a ser el escenario en donde las tres Casas más importantes de la galaxia se sacarán los ojos para conseguir el control absoluto

FICHA TECNICA

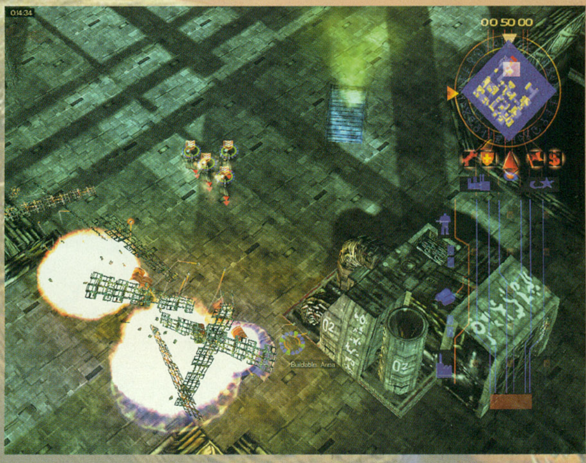
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Westwood / Electronic Arts
INTERNET: www.westwood.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8X, 650 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía TCP/IP



sobre el único lugar del universo en donde existe la poderosa sustancia llamada *Spice Melange*, necesaria para que estas civilizaciones puedan prosperar.

A pesar de que ya somos pocos los que nos acordamos de Dune II tal y como era, Emperor retoma la acción tiempo después de lo que fue el desenlace de ese juego (sin dudas menos del que tuvimos que esperar por esta segunda parte), luego de la caída del corrupto emperador de los Sardaukar en Arrakis, por lo que como era de esperarse nuevamente la opción de pelear en las filas de las legendarias casas Atreides, Harkonnen y los perchados Ordos, está en nuestras manos.

Si bien el juego mantiene intacto en su mayor parte el estilo tan característico del original y por ende de la mayoría de los RTS, en cierta forma Westwood nos tomó por sorpresa porque se las ingeniaron para incluir unas cuántas novedades que, sin ser memorables, le dan al juego un ritmo alucinante, como pocos de sus competidores suelen tener.



Ahora las condiciones del conflicto no son las mismas, porque además de las tres Casas principales otras cinco razas menores están presentes en el planeta con intereses similares a los nuestros (aunque nunca se sabe) y tarde o temprano se nos presentará la posibilidad de tomar decisiones importantes que darán como resultado algunas alianzas muy interesantes o, tal vez... nuevos y peligrosos enemigos.

Esta es una novedad muy importante con respecto a lo que son los RTS tradicionales, porque aceptar las distintas ofertas que cada uno de estos participantes secundarios nos haga siempre está en nosotros, y gracias a esto Emperor nos ofrece una campaña que además de darnos una total libertad a la hora de decidir cómo actuar, también irá modificando su estructura luego de cada misión dependiendo de lo que vayamos haciendo.

Al igual que en el viejo Dune II, luego de elegir la Casa con la que vamos a jugar, aparece ante nosotros el clásico mapa de Arrakis en el que los territorios están divididos por partes iguales entre cada ejército, con la diferencia de que ahora, al pedir información de cada sector, se puede ver que en la mayoría de ellos ocurren distintos eventos que estarán relacionados con la misión que tendremos que cumplir. Tanto es así, que no sólo tenemos que ocuparnos de tomar el territorio elegido, sino que además muchas veces vamos a tener que estar atentos a otros objetivos importantes, que pueden ir desde interceptar y capturar espías o traidores antes de que escapen del territorio hasta emboscar algún convoy que esté por atravesar la región, junto con muchas otras cosas más.



Dentro del mapa, también tenemos algunas novedades. La más importante es que aquí también hay acción, pero en lugar de ser en tiempo real como en el resto del juego es por turnos, que van rotando luego de cada misión, en los cuales nosotros elegimos a quién atacar o si queremos defendernos o no, en caso de que la máquina intente pasarse de lista cuando le toca a ella.

Además de esto, también podemos asignar y mover varios refuerzos sobre el mapa, para que si justo llegan a ser atacados nos ayuden a defender el lugar con más comodidad.

Dentro de las misiones, la mano viene casi igual que como en Dune II y tantos otros, pero acá tenemos unas cuántas mejoras que ayudan a agilizar todo, para que podamos dedicarnos el mayor tiempo posible a lo más importante: combatir.



Como primer paso, tenemos a los infaltables Harvesters, que ahora hacen su trabajo en forma automática en todo momento, y a los aviones, que nos dan junto con cada refinería; estos últimos resultan de gran ayuda ya que los llevan de un lado a otro en cuestión de segundos.

Cuando los recursos que están cosechando se terminan, simplemente buscan otro lugar para seguir trabajando en lugar de quedarse parados pero, a veces, cuando los recursos escasean, cometen el error de acercarse a las bases enemigas sin medir las consecuencias, por lo que de vez en cuando tenemos que darles una mirada.

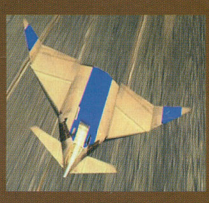
Gran parte del juego se desarrolla en Arrakis, así que veremos mucha arena, rocas y, por supuesto... especia, pero también hay escenarios ubicados en los planetas natales en cada una de las tres Casas dominantes: Caladan, Giedi Prime y Draconis IV.

Teniendo en cuenta que la vital especie sólo existe en Arrakis, las reglas del juego cambian un poco, ya que en lugar de conseguir recursos de la forma acostumbrada iremos recibiendo envíos de dinero cada ciertos intervalos de tiempo. A pesar de que esto a veces nos limita un poco, no tendremos que estar pendientes de los gusanos ni de las molestas tormentas de arena.

También hay un par de esas clásicas misiones en las que nos dan un grupito de soldados solitarios para que nos las arregle-

¿SOLO PARA UNOS POCOS?

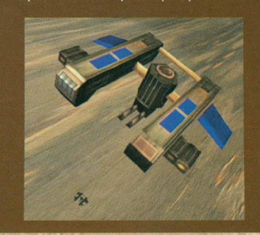
Muchas veces, cuando títulos muy esperados como éste están por salir, las compañías suelen ofrecer versiones especiales para quienes lo hayan encargado por anticipado, especialmente en distintos conocidos comercios internacionales dedicados a la venta online. Emperor no es la excepción. La edición especial de este juego estuvo cosechando más críticas que halagos, ya que su diferencia más importante con la versión común es que trae tres unidades especiales más (una para cada Casa) que sólo pueden ser usadas en los modos multiplayer.



Dos de estas unidades no representan grandes agregados para las fuerzas de sus respectivas armadas, ya que sólo sirven para atacar otros vehículos aéreos, pero la que corresponde a los amigos Harkonnen es capaz de cambiar el curso de un enfrentamiento si se la usa bien, lo que indudablemente no es justo para aquellos que acostumbran jugar en multiplayer y que no pudieron conseguir esta edición limitada.

Lo más gracioso del caso, es que dichas unidades existen en todas las versiones de Emperor (incluso en la edición común) y cuando jueguen la campaña para un solo jugador verán cómo los otros dos bandos enemigos controlados por la máquina las usan contra ustedes sin ningún cargo de conciencia.

Igualmente, aunque todavía no es oficial, ya se estuvo hablando de la posibilidad de un patch salvador, que habilite estos vehículos para emparejar las cosas y que no haya más quejas, así que Westwood... ¡media pila, por favor!





mos solos, pero lejos de ser un bodrio insoportable como las de Tiberian Sun, acá están muy bien hechas y son muy pocas en comparación con las misiones normales (sólo dos por bando).

Otro agregado importante es que durante las misiones siempre nos van llegando refuerzos desde nuestros territorios vecinos cada un determinado tiempo, que puede ser mayor o menor, dependiendo del lugar en donde estemos. Esta idea realmente resultó muy piola, porque gracias a esto los combates siempre son bastante intensos y nos ayuda a reducir los tediosos tiempos de construcción que de otra forma hubiéramos tenido que bancarnos hasta tener una fuerza más o menos respetable.

Incluso si no tenemos un peso partido al medio, los refuerzos seguirán llegando, aunque no habrá que confiarse porque, así como esto les puede ser de gran ayuda en algún momento, también les puede causar un fuerte dolor de cabeza si se descuidan pensando que tienen todo bajo control. Si se preguntan por qué... bueno, sucede que esto de los refuerzos se aplica también en el caso de los enemigos. No por nada les dije que los combates son movidos... y mucho.

Salvo por un par de unidades básicas, como la infantería y los ingenieros, cada Casa tiene una serie de unidades completamente diferente a la de los demás, cada cual con sus propias características, ventajas y desventajas.

La cantidad de unidades que cada bando puede producir no es tan amplia como en otros juegos, por ejemplo Earth 2150, pero igualmente lo que tenemos es lo justo como para que nada salga sobrando, ya que todas las tropas y vehículos están pensados para complementarse entre sí.

Las alianzas con las Casas secundarias nos ofrecen además unas cuántas unidades raras y, a pesar que muchas parecen un poco zarpadas en comparación con lo que tenemos normalmente, todas tienen una forma de contrarrestar su poder.

Durante los combates, las unidades que vayan reventando varios enemigos sin ser destruidas suben de nivel y al mismo tiempo mejoran sus características e incluso ganan habilidades nuevas, de la misma forma que en Red Alert 2, pero en Emperor la diferencia entre una unidad recién construida y una de nivel 3 (el máximo) es mucho más notoria.

Es bien sabido que, en la mayoría de los juegos de este tipo, cuidar a nuestras unidades no es una práctica de lo más común, aunque aprender a proteger a nuestras fuerzas en lugar de actuar en forma apresurada en Emperor tiene su recompensa, ya que con tan sólo un puñado de unas pocas unidades de nivel 3 bien utilizadas es posible causar graves destrozos en una base enemiga y, por qué no, dar vuelta el resultado de un combate.

El relieve del terreno y la forma en que lo aprovechemos, es otro factor que también influye mucho en el desarrollo de una batalla y cada tipo de vehículo o tropa puede aprovecharlo de distintas formas. Así como hay vehículos que usan los sectores elevados para disparar mejor y más lejos, hay otras unidades que pueden aprovechar lugares como pozos de arena movediza para enterrarse y permanecer ocultas listas para una emboscada; eso y unas cuántas cositas más.

Dentro de cada escenario siempre hay una buena cantidad de vehículos de otras razas que están averiados e inutilizados y en los que, al destruirlos, se pueden encontrar muchas cosas útiles, por ejemplo dinero o todavía mejor... algunas unidades que normalmente cuesta construir, en caso de que podamos hacerlo, por lo que es importante tener los ojos bien abiertos y explorar tanto como sea posible.

Además de lo que cada bando pueda hacer, hay otros elementos externos que también afectan mucho ocurre durante una misión. El primero y más importante son los gusanos. Esta vez, los *sandworms* que habitan Arrakis, lejos de ser un adorno o una molestia ocasional, son tal vez la peor pesadilla que tendremos que enfrentar, porque encima de ser enormes aparecen con mucha frecuencia. Tiene el hábito de almorzarse nuestros Harvesters o cualquier otra cosa que hayamos dejado sobre la arena, algo que resulta muy molesto.

Si llegamos a tener la mala leche de que un gusano aparezca debajo de nuestras unidades o si llega a atraparlas con la estática que despide, la cosa se puede poner mucho peor. ¡Hasta pueden ser capaces de lastrarse a todo un batallón completo! En mi opinión, a los muchachos de Westwood esta vez se les fue un poquito la mano con el







gen sólo nuestra base para hacerse ver.

La inteligencia de los oponentes controlados por la máquina es buena, sin ser algo revolucionario. Siempre sabe explotar muy bien nuestras debilidades si le damos la oportunidad.

De cualquier manera, aunque no niego que Emperor es un juego bastante exigente, la dificultad está muy bien balanceada y la jugabilidad que ofrece es de lo mejor.

Su interface sigue siendo la clásica que Westwood viene usando desde Command & Conquer, con un par de mejoras, lo que nos garantiza que a los pocos minutos de empezar vamos a acostumbrarnos sin problemas.

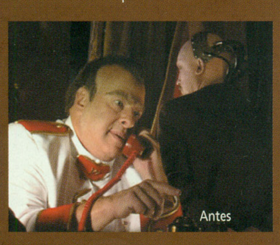
Los modos multiplayer son los mismos que se ven en cualquier otro juego de estos y, a pesar que Emperor no viene con un editor, tenemos una enorme variedad de escenarios para elegir, incluyendo los que están ambientados en los planetas natales de cada Casa.

tema de los gusanos, ya que a nadie le va a causar mucha gracia perder una misión por culpa de estos bichos. De todas maneras, si tienen el suficiente poder de fuego, pueden tirotearlos y hacer que se vayan antes de que rompan algo más que la paciencia.

Como si los gusanos no fueran suficiente compañía, también tenemos que lidiar contra las no menos frecuentes tormentas de arena que se generan al azar y que se mueven por el territorio dañando todo lo que encuentran a su paso. Si se trata de cualquier tipo de soldados, casi siempre salen volando para nunca más volver. Lo peor de todo es que muchas veces estos fenómenos, supuestamente aleatorios, eligen sólo nuestra base para hacerse ver.

RECICLANDO ACTORES

¿Para qué conseguir actores nuevos si los viejos todavía funcionan?... Aquí podemos ver a Mr. Nicholas Worth, quien en su momento interpretara al Premier ruso en Red Alert 2, con un poco de maquillaje y la boquita pintada para su nuevo laburo como el flamante *Mentat* de los Atreides... ¿qué le tocará hacer después?



Antes



Después

El cambio que hacía falta

Westwood dijo adiós a los gráficos 2D y, como dije al principio, Emperor fue el elegido para estrenar esta nueva tecnología que resultó ser mucho más impresionante de lo que aparentaba en las primeras imágenes. En este punto no me caben dudas que la competencia que tiene Emperor en este momento es prácticamente nula.

Visualmente, Emperor tiene una solidez que sin demasiado esfuerzo supera a la gran mayoría de sus compañeros de rubro y eso





teniendo en cuenta que encima todo está hecho en 3D.

Las texturas que se usaron en los escena-rios tienen un laburo impresionante y una calidad que pocas veces se ve, junto con modelos de terrenos bastante complejos; aunque a pesar que los escenarios se ven de primera, por aquí todos coincidimos en que los mayores aplausos van para los modelos de unidades y estructuras.

Por el lado de las estructuras, desde que se van construyendo hasta que toman su forma definitiva, todo está hecho con el mayor cuidado y un nivel de detalle que hasta parece obsesivo. Cada edificio tiene varias partes móviles y encima están iluminados con toda clase de pequeñas luces, como para mostrar un poco lo que el engine puede hacer. Por más que, en general, la mayoría de las estructuras tienen una función, similar para cualquiera de las tres Casas, su aspecto es muy diferente y sus diseños están relacionados con el estilo de cada facción.

Y si el detalle de los edificios parece obsesivo, entonces creo que de las unidades no me cabe decir otro comentario que no sea... alucinante.

Hasta en los modelos más pequeños, como ser los de los soldados, la calidad es sorprendente. Ni hablar de las animaciones, ya que hasta se puede ver cómo algunas tropas despliegan las armas que traen con ellos para colocarlas en el suelo antes de empezar a disparar.

Los efectos especiales son tal vez en donde esta nueva tecnología se luce más, en especial la técnica que usaron para que las sombras de cada unidad o edificio se proyecten sobre el escenario como si fueran reales. Por otro lado, a la hora de los combates a gran escala los espectáculos de pirotecnia que se arman son de lo mejor que he visto en un RTS.

A pesar de que durante una misión los días y las noches no se suceden en tiempo real, hay misiones ambientadas de noche, como para que el tema de la iluminación en tiempo real también muestre sus bondades.

El manejo de la cámara es simple a más no poder y muy cómodo, pero lo mejor es que la forma en que está enfocada la acción es ideal como para que no tengamos que hacer ajustes en ningún momento.

Pero desde luego que uno de los requerimientos que debería figurar en la caja con letras muy grandes es el de "quiero mucha máquina", porque a menos que la tengan se verán obligados a apagar muchas de esas hermosas opciones que hacen de Emperor todo un espectáculo, que esperemos se repita pronto.

Por el lado del audio, la calidad es tan buena como de costumbre. Como detalle extra, cada Casa tiene una banda musical totalmente diferente, dos de ellas muy buenas, mientras que la tercera deja un poco que desear.

Yo me quedo en Arrakis

Brillante es la primera palabra que me viene a la mente luego de haberme castigado con este juego por muy largas horas, que por supuesto robé del tiempo que habitualmente uso para dormir, pero si el resultado final es alegror puro, ¡a quién le importa!

Tengo que aclarar que han quedado pendientes para el patch, que seguramente vendrá tarde o temprano (hay uno en el XCD 1), problemas menores como algunos errores en el sistema de pathfinding de algunas unidades, cuando movemos grupos grandes y más que nada el tema de los vehículos de la dichosa edición limitada, que mal que mal están y se pueden ver, pero no tocar.

Sin ser lo más original del universo, Emperor es lo mejor que le ha pasado a este género en mucho tiempo, ya que con una espectacular campaña por cada bando en el modo single player (que puede llegar a tener más de 30 misiones, dependiendo de lo que hagamos) y un modo multiplayer excelente, les aseguro que lo van a tener en el disco rígido por un muy largo tiempo.

Con semejante titulito, casi no me cabe la menor duda de que alguna expansión ya debe venir en camino... Ahora, si me disculpan, todavía tengo pensado seguir juntando Spice por mucho tiempo más. Nos vemos.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La impresionante y tan esperada continuación del legendario Dune II.
LO QUE SÍ: Los gráficos. La estructura de las misiones. La campaña nos ofrece mucha libertad de acción. El ritmo de los combates. La jugabilidad. Es muy largo.
LO QUE NO: A pesar de que las unidades especiales de la edición limitada están dentro del juego, no podemos usarlas, aunque la máquina sí. Algunos errores en el sistema de pathfinding.

92%
CLASICO

PROMEDIO 51%

ACCION/ARCADES

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Zombie / Disney Interactive
INTERNET: www.trialbyfiregame.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, 350 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 12 jugadores vía TCP/IP.

Atlantis: The Lost Empire Trial by Fire

Un rápido a la ciudad perdida

Por Erica Núñez Boess

Respetando el estilo inocente y no violento de la compañía Disney, el equipo encargado de la producción de Trial by Fire ha adaptado el guión de la última película animada del famoso Estudio, logrando un arcade 3D sin muchas pretensiones.

La aventura comienza con el naufragio del submarino Ulysses, encargado de llevar la expedición encabezada por Milo Thatch, y financiada por el millonario comandante Lyle Rourke, a la mítica tierra de la Atlántida. Su objetivo es conseguir unos cristales que, según la leyenda, proveen a su poseedor de una fuente de energía inagotable. Pero los aventureros no esperaban encontrar habitada la tierra sumergida, cuyos pobladores sobrevivían gracias el poder de esos cristales. Al darse cuenta de esto, Milo se enfrenta a sus co-expedicionarios, que quieren hacerse con el botín sin importar las consecuencias. Los secuaces de Rourke se suman a la lista de enemigos que deberá enfrentar nuestro héroe, la que ya integraban leviatanes submarinos e insectos gigantes, entre otras criaturas extrañas.

La historia es lineal -a veces algo confusa- y sigue el guión casi al pie de la letra, pero no por eso pierde su atractivo. Cuando se supo que Disney utilizaría el engine LithTech, el mismo de No One Lives Forever, el juego generó una gran expectativa. Pero quienes lo esperaban con ansias se llevaron una gran desilusión: aunque este FPS cuenta con 22 niveles diferentes, de texturas simples que le dan un bonito aire a dibujo animado, son tan breves que ¡es posible terminarlo en tan sólo un par de horas!



La ausencia de sangre, armas tradicionales o el hecho que los personajes no mueran, sino que apenas desaparezcan al ser consumida su energía, hacen de éste un título claramente orientado al público infantil. No olvidemos que es un producto Disney. Muchos adultos no podrían tolerarlo.

Por desgracia, hay que señalar otros puntos flojos, más allá de su corta duración. Las opciones de configuración, en especial para los controles, son muy pocas. Tampoco hay muchas posibilidades a la hora de elegir audio y video. Trial by Fire se puede jugar en multiplayer vía LAN, Internet o conexión directa, con tres modalidades diferentes de juego, entre las cuales no se incluye realizar la campaña en modo cooperativo. En el modo Tourney podemos elegir entre seis escenarios diferentes, uno de los cuales nos lleva a un enfrentamiento aéreo. El segundo modo, Capture the Flag, cuenta con cinco niveles, donde las banderas a capturar son cristales. Un último modo de juego, formado por dos niveles, tiene como objetivo ganar una carrera que puede ser aérea o submarina. Ninguna de estas modalidades incluye la posibilidad de agregar bots, el personaje que nos represente puede ser atlante o terrestre, y los nicks de los jugadores pertenecen a los personajes de la película. Y aunque soporta hasta 12 jugadores, los niveles son muy pequeños para que se desplacen cómodamente.

Con todas sus falencias, Trial by Fire no deja de ser un producto interesante para que los más pequeños comiencen a adentrarse en el mundo de los FPS y sus distintos modos de jugar, disfrutando de una buena historia con unos cuantos puzzles, violencia cero, escenas extraídas del filme y una gran ambientación.

ATLANTIS: SEARCH FOR THE JOURNAL

Tras instalar Trial by Fire, tendremos la posibilidad de jugar también una breve precuela del juego, cuyo objetivo es encontrar el documento que contiene el mapa a la Atlántida, en una historia situada en el pasado de la aventura principal. Originalmente, esta precuela fue utilizada como parte de la campaña de promoción de la película, y se repartieron miles de copias gratuitas en los parques Disney.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un FPS sin grandes pretensiones, apto para todas las edades, en especial niños.
LO QUE SI: Los escenarios tienen el aspecto de un cartoon. La música. La historia.
LO QUE NO: Extremadamente corto, muy lineal. Puzzles demasiado simples.

51% REGULAR

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sega
INTERNET: www.sega.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 6X, Windows 95/98/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 2 jugadores vía LAN.

The House of the Dead 2

Un arcade simpático, para pasar el rato sin que se te anuden los dedos



Por Santiago Videla

Los tradicionales fichines de la calle ya son una especie destinada a extinguirse. Poco a poco, las redes de PC junto con algunas consolas los están haciendo desaparecer. A pesar de que juegos como éste todavía siguen ocupando un lugar privilegiado en muchos locales de nuestro país, no hace falta ser un vidente para darse cuenta que también tienen las horas contadas.

Luego de una más que exitosa conversión para su consola Dreamcast y una bizarra, pero interesante, versión para PC conocida como Typing of the Dead, que todavía estamos esperando que salga, los amigos de Sega decidieron intentar exprimirle un poco más el jugo a este título haciendo una nueva versión que ahora podemos jugar con el mouse.

Tal vez, el principal problema que Sega no tuvo muy en cuenta al hacer esta nueva versión es que al no poder usar una pistola como en el original, House of the Dead 2 se convierte en uno más del montón y, encima de todo, pudiendo elegir entre una infinidad de *shooters* vistos en primera persona que ofrecen más variedad y mayor jugabilidad, me atrevería a decir que las posibilidades para que este título logre tener éxito no son muy alentadoras.

Lejos de lo original y lo adictivo que promete ser Typing of the Dead, esta versión es un simple "port" de la de Dreamcast con las mismas opciones y modos de juego, con la diferencia que tenemos la posibilidad de jugar de a dos por medio de una red.

Entre los modos de juego que podemos elegir, el único que vale la pena es uno llamado "Original Mode", porque al empezar nos deja elegir dos opciones especiales que pueden ir desde más creditos para continuar o más balas y más potencia para nuestras armas hasta trajes nuevos para los personajes.

A medida jugamos en este modo podemos ir encontrando objetos raros que van habilitando opciones nuevas, que por supuesto vamos a poder elegir cuando empecemos a jugar de nuevo, pero salvo esto el juego, de novedoso, no tiene nada.

Los gráficos son bastante fieles a los de la versión original, pero las texturas son de menor calidad y están llenas de serruchos, cosa que me dice que no hubo mucho esmero por estos lados.

Lo más flojo del caso es que aunque tengamos la máquina más poderosa del universo, el juego no parece aprovechar muy bien los recursos y de vez en cuando se pega un par de tosidas que molestan. Eso sin mencionar que, al ser una conversión exacta del de Dreamcast, nadie se molestó por agregarle una opción para cambiar la resolución o mejorar las texturas.

En definitiva, a pesar que este tipo de arcades no son tan comunes en PC, y que éste es de lo mejorcito que se puede conseguir (con la excepción de Typing of the Dead, si es que finalmente aparece), jugar a House of the Dead 2 con el mouse es fácil como la tabla del 1, incluso en los niveles de dificultad avanzados y, por más adictivo que parezca en un principio, el juego es bastante corto. Luego de probar un par de recorridos con algunas variantes de recorrido (dependiendo de la gente que salvemos o dejemos morir y de los fugaces objetos que logremos acertar), lo más probable es que lo dejemos olvidado en algún rincón... a menos que seamos ultra fanáticos del original, cosa que dudo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un "port" del clásico House of the Dead 2, casi idéntico a la versión de Dreamcast.
LO QUE SI: Tiene mucha acción, buenos gráficos. Variaciones en el recorrido.
LO QUE NO: Las texturas están un poco *serruchadas* y la calidad no es de lo mejor. Necesita mucha más máquina de lo que aparenta y ni aún así funciona al 100%. Su estilo lo hace sólo recomendable para fanáticos del original. Es muy corto y no tiene demasiada variedad.

64% BUENO

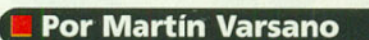
PROMEDIO **79%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gearbox Software / Sierra
INTERNET: www.sierra.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233MHz, 32 MB RAM, Placa SVGA, CD-ROM 2x, 260 MB libres en el disco rigido (instalando sólo Blue Shift).
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

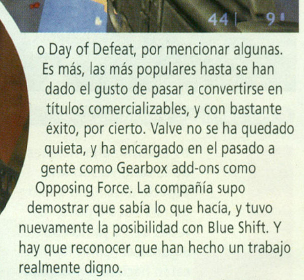
Half-Life: Blue Shift

Se sabía: Gordon Freeman no fue el único que se las vio negras en Black Mesa


Por Martín Varsano

Blue Shift es uno de esos juegos difíciles de revisar. No por el hecho que sea malo, y que por consiguiente resulte todo un peso jugar este arcade de principio a fin -todo lo contrario, es un verdadero placer-, sino porque lleva consigo el pesado legado de verse emparentado con una "leyenda" entre los videojugadores: Estamos hablando de Half-Life y las desventuras de Gordon Freeman. Así y todo la gente de Gearbox Software supo realizar un trabajo decente.

Creo que a esta altura ya nadie duda del éxito del engine "creado" por Valve (creado entre comillas porque no es otra cosa que una versión mejorada del engine de Quake II). Infinidad de modificaciones, casi todas de excelente calidad, han aparecido con el pasar de los años, y muchos de nosotros hemos podido disfrutar de maravillas como Counter-Strike o Day of Defeat, por mencionar algunas. Es más, las más populares hasta se han dado el gusto de pasar a convertirse en títulos comercializables, y con bastante éxito, por cierto. Valve no se ha quedado quieta, y ha encargado en el pasado a gente como Gearbox add-ons como Opposing Force. La compañía supo demostrar que sabía lo que hacía, y tuvo nuevamente la posibilidad con Blue Shift. Y hay que reconocer que han hecho un trabajo realmente digno.



Ahora, la pregunta de rigor es la siguiente: ¿Todavía tenemos ganas de internarnos en Black Mesa, peleando contra los despreciables aliens y marines que parecen salir de las baldosas? La respuesta -por lo menos en mi caso- es ¡sí! Y aunque el título es BIEN corto (no más de 6 horas para los meticulosos, 4 o menos para los apurados), nos entretuvo como el original, además de ofrecer algunas cosillas adicionales que son bien recibidas, como por ejemplo el pack de texturas de alta definición para Blue Shift, Half-Life y Opposing Force -que viene de "yapa" en la versión americana, algo que recomiendo jugar sin demoras si no tuvieron la oportunidad.



donos la vida en los momentos menos oportunos.

Cirugía menor

Pero tal vez el punto más interesante de esta expansión sea la inclusión de las texturas HD (de High Definition), que modifican sustancialmente la apariencia de las armas -y el sonido de algunas, bastante más potente- y las texturas de los aliens y ocasionales humanos que encontraremos mientras queremos escapar de la pesadilla. Miren el cuadro que acompaña esta nota para ver el antes y el después de un policía. Lamentablemente, las nuevas texturas no hacen nada por los pisos y paredes de los niveles, que se ven bastante feas... bah, como siempre en Half-Life; lo que ocurre es que no se puede evitar hacer la odiosa comparación con los arcades actuales (y los que se vienen) y en este ámbito HL pierde por goleada por una simple cuestión de edad.

LAS TEXTURAS DE ALTA DEFINICION

En estas dos imágenes se puede ver la gran diferencia entre los viejos policías de HL y la versión remozada con la inclusión de las texturas de Alta Definición. ¡Hasta tienen una credencial con el nombre y la foto, para juntar como figuritas después de que los aliens los hagan puré!





La ley también se la trae

Esta expansión iba a estar disponible para los usuarios de la Dreamcast solamente, pero la repentina decisión de Sega de dejar de producir la máquina hizo que Sierra cambiara su estrategia -¡aleluya!- poniendo a nuestra disposición este add-on, que por cierto no necesita del juego original.

La historia detrás de Blue Shift no es la mar de novedosa, pero es interesante para los seguidores de la saga. En esta ocasión vestiremos las pilchas de Barney Calhoun, un policía -de esos cientos que se vieron en el original- que se ve atrapado en la batahola producida accidentalmente por nuestro amigo Gordon. Gracias a las desventuras de Barney tendremos la oportunidad de ver nuevas localidades de Black Mesa -un lugar al parecer interminable- más la obligada visita a Xen, el insufrible planeta alienígena en donde nos veremos en desventaja de condiciones, además de que es terriblemente frío y húmedo.

En nuestro periplo por las instalaciones de Black Mesa hasta tendremos la oportunidad de ver brevemente a nuestro héroe Freeman y, aunque será por unos escasos instantes, seguramente dibujará una sonrisa a quien lo esté jugando.

El diseño de los niveles sigue siendo impecable, como también la música, y ni hablar de los molestos marines, que siguen tan inteligentes como siempre, complicán-

En la balanza

Sintetizando, Blue Shift, a mi parecer, es una compra más que acertada para cualquier seguidor de la saga HL. El motivo es bien sencillo. Aunque Blue Shift sea increíblemente corto, es sumamente divertido, y de yapa tendrán Opposing Force -con el cual podremos hacer unos tiritos multiplayer, algo que no ocurre con Blue Shift- y las texturas HD, las que seguramente tentarán a más de un jugador a calzarse nuevamente el traje de Freeman, para ver cómo quedaron esos desdichados científicos... sí, ésos que nos hicieron pasar una velada inolvidable con sus experimentos de cuarta.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Otra visita guiada a las interminables instalaciones de Black Mesa y Xian.
LO QUE SI: Una historia bien desarrollada. El pack de texturas de Alta Definición. La inclusión de Opposing Force.
LO QUE NO: Es demasiado corto. No es original. Carece de soporte multiplayer (¿para cuándo un modo cooperativo?).

79%
MUY BUENO

PROMEDIO **85%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Encore Software / Encore Software
INTERNET: No disponible
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 200 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: En la misma máquina y por turnos

Platinum Pinball

¡Una colección de Platino, para los cultistas de los pinball!

Por MaX FerZZola

Un primer vistazo a Platinum Pinball, me alertó sobre la posibilidad de otra nueva broma pesada de DaN. Y fui cauto... Parecía un producto barato, hecho porque sí, para vender. Barato es, pero no todo lo barato sale caro, como decía mi finada abuela. Sorpresas te da la vida, la vida te da sorpresas y Platinum Pinball me sorprendió. Y también lo sorprendió a DaN, porque ésta quería ser también una broma pesada que no fue.



Un rejunte de diez (10) mesas de pinball en una selección que no podría haber sido más adecuada; hay de todo y para todos los gustos. Los cultistas de series y películas viejas, tienen a Los Vengadores, Tarántula, Los visitantes -...ellos vienen de un planeta moribundo, con un destino: La Tierra...-. Los amantes de los cómics y las conspiraciones del gobierno tienen la mesa de Judge Dreed, Dare Devil y Rosswell. Aquellos que lleven la redonda en el cuore, dos tablas de fútbol se personifican en Kickoff y World League Pinball. Pero si lo suyo es algo más clásico, Jail Break y Jackpot les sacan las ganas. Todas las mesas pueden ser configuradas al extremo y todas son mega adictivas; siendo las más destacables las de Los Vengadores, World League Pinball, donde hay que meter el gol bajando a los defensas y burlando al arquero, y Jackpot, que es como estar dentro de un casino y apostar sobre nuestro puntaje, muy copada.

La física de la bola es... muy arcade, de real nada y parece como si pesara menos de lo que debería. Los gráficos emulan una tabla de pinball posta que nada tienen que envidiar a las de verdad.

Lo más sorprendente de este título, más allá de la cantidad de mesas disponibles, es lo inspirada de la mayoría de ellas, todas muy originales, y se nota que al hacer, por ejemplo, el pinball de Los Visitantes, los chabones se vieron todos y cada uno de los capítulos de la serie. Aquellos que pudieron ver Tarántula, recrearán su imaginación con los jackpots y objetivos de la mesa. La de Los Vengadores tiene ese estilo dandy que hizo de la serie un clásico e incluso podremos ver escenas de la serie cuando completamos con éxito algunos objetivos. Enumerar una por una las virtudes de las mesas exigiría mucho más de lo que esta página puede ofrecer. Lo único que se le puede echar en cara a este título es la ausencia de un menú principal que aúne todas las mesas y lo chapuceras que son las intros de las mesas. Muy feítas...



Si los pinballs son lo suyo, no duden ni por un momento que éste es su juego. Para cuando terminen de "masterear" todas y cada una de las mesas, sus nietos van a estar jugando en la Realidad Virtual.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una bocha de pinballs en un rejunte de los más copados.
LO QUE SI: Muchas mesas, los temas que las ambientan, no es un producto caro.
LO QUE NO: ¿Dónde está el menú que muestra todas las mesas?

85% EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: UDS / Infogrames
INTERNET: www.magic-potion.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: : Pentium 200MHz, 32MB RAM, CD-ROM 8X, 350 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/Me/2000
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 2 personas en una misma máquina

PROMEDIO 67%

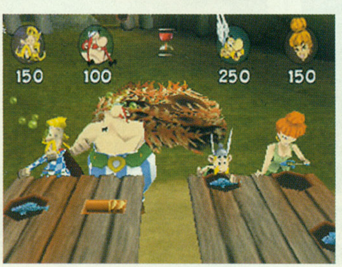
Astérix Mega Madness

¡Estos galos están majaretas!

Por Rodolfo "Fito" Laborde

Casi en simultáneo con la salida de la nueva "Astérix y Latraviata", el último episodio en la saga del mundialmente famoso personaje de historieta francés -creación del ya fallecido R. Goscinny y A. Uderzo- aparece este nuevo juego de las aventuras del copado y petiso galo, más ameno a pasearse por alguna de las consolas de turno que por nuestras PC.

Y luego del lastimoso juego basado en la no menos lastimosa película de actores de carne y hueso, me atrevería a asegurar (y sin el menor temor a equivocarme) que esta nueva entrega es, a pesar de tener unos cuantos errores en su haber, una de las mejorcitas con las que he tenido oportunidad de toparme desde que tengo uso de razón. Astérix Mega Madness es un título lineal a más no poder, de ésos en los que jugamos, vemos una escenita animada, volvemos a jugar, vemos otra escenita, y así hasta el final. Nada demasiado original, ¿no? Y ya que nombré la palabra "final", aprovecho para avisarles que esta producción de Infogrames dura poco y nada si se lo juega a conciencia: una tarde fue todo lo que me duró... ¡qué digo una tarde, menos!



¡Por Tutatis!

La trama del juego es así de simple: en la aldea poblada por irreductibles galos que resisten ahora y siempre al invasor, se celebra cada tanto una serie de juegos, divididos en cuatro días, que tendremos que ir habilitando, y en las que podremos controlar a Astérix, su inseparable amigo Obélix ,que por si no lo saben se cayó de chico dentro de una marmita llena de poción mágica (aunque este detalle por lo visto poco y nada les interesó a los desarrolladores), Asurancetúrix, el bardo incomprendido, y la bella y joven esposa de Edadepiedrix. En el día inicial tendremos que competir por el primer puesto en tres pruebas. De salir airosos, al segundo día tendremos que hacer lo mismo, aunque con tres pruebas diferentes. Ya en el tercer día serán cuatro, y lo mismo en el quinto, sólo que un poco más difíciles. O sea, catorce juegos de lo más divertidos. Y creo que acá es donde viene lo mejor de todo: estos consisten en juntar la mayor cantidad de cascos en el menor tiempo posible, comer hasta reventar, cazar jabalíes en el bosque, destruir por completo alguno de los campamentos romanos, hundir la mayor cantidad de galeras y botes, tiro al blanco con una balista (a la cual cargamos con romanos, menhires, vacas y cualquier otra cosa que tengamos a mano), búsqueda de llaves por toda la aldea, peleas -sacadas seguramente del episodio conocido como "El Combate de los Jefes"-, carreras de catapultas, de obstáculos... y me quedan algunas más en el tintero que prefiero dejárselas a modo de sorpresa. Como les comentaba antes, podré decir que Astérix Mega Madness es corto y de controles y cámaras que a veces (repito, a veces) dan lástima. Lo que no puedo decir es que aquí falte diversión, adicción, risotadas, hermosos y coloridos gráficos que hacen honor al cómic, detalles divertidos, la posibilidad de competir contra amigos en un mano a mano, mucha acción, romanos humillados... y más risotadas. Los seguidores de las aventuras del dúo galo más chaposo no querrán perdérselo por ningún motivo.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un vistazo al gracioso mundo de Astérix, con pruebas variadas y entretenimiento para grandes y chicos por igual. Los fanáticos del héroe galo quedarán complacidos.
LO QUE SI: El título que los fanas de Astérix buscaban desde hace tiempo. Pruebas entretenidas y escenas animadas especialmente hechas para el juego.
LO QUE NO: Controles y cámaras flojas en dos o tres pruebas. Demasiado corto. (N. del E.: Era mejor Patoruzú.)

67%
BUENO

ESTRATEGICOS

Economic War

Por César Isola Isart

Monte Cristo es una compañía más que conocida por los amantes de la estrategia comercial y la simulación, dado que tiene en su historial una larga cadena de juegos de renombre dentro del género, como la serie Wall Street Trader, Airline Tycoon, Start Up y otros.

Suelen basarse en estilos simples, interfaces intuitivas, gráficos caricaturescos y colorinches, pequeñas dosis de humor y grandes dosis de adicción. Economic Wars es un nuevo título que se suma a la larga lista y tal vez uno de los mejores de los últimos tiempos.

Su temática es simple. Somos el líder de un determinado país -hay muchos a elegir, que dependen del escenario que queramos jugar- y nuestro deber es conseguir distintas metas, tales como ser reelecto o llevar nuestros productos a la cima de ventas, o incluso llegar nosotros mismos al liderazgo mundial.

Para lograr todos y cada uno de ellos, debemos tener influencias diplomáticas, administrar bien los recursos y la gente, llevar un buen desarrollo tecnológico y, por qué no, disponer uno que otro atentado contra algún país vecino que no nos quiera demasiado, ya sea cerrándole las fronteras, o mandándole directamente un saboteador a reventarle un edificio determinado, entre otras ardides.

En pocas palabras, el juego es de lo mejorcito que podemos encontrar hoy en día en el género, y no por falta de títulos, sino por mérito propio. Simple y completo. Con la dificultad justa y el aspecto técnico mejor de lo que cualquier otro título pueda ofrecer. Economic War nos divertirá y hará reír por igual.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Monte Cristo
INTERNET: www.political-tycoon.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 6 jugadores via LAN

PROMEDIO 81%

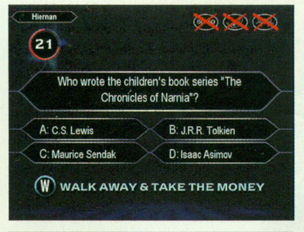
REVIEWS

PUZZLES/INGENIO

Who Wants To Be A Millionaire? 3rd Edition

Por Hernán Fernández

Tal vez hayan leído en XPC 30, allá por abril del 2000, sobre una trivia con este mismo nombre -sin el 3rd Edition- que obtuvo un promedio de 33%... bueno, agarren ese mismo juego, cámbienle las preguntas y acá tienen ¡3rd Edition! Les prometo que voy a tratar de contenerme de usar palabras desagradables -hacia el juego y hacia Dan-, pero está difícil. WWTBAM3 se basa en un programa de TV estadounidense (el mismo que conduce aquí Julián Weich) en donde a cambio de respuestas acertadas le dan plata a la gente, y obviamente si se equivocan pierden. Tal cual, el objetivo de esta cosa es responder consecutivamente y sin equivocarse quince preguntas para poder llegar a ganar un millón de dólares. Pero aclaramos que el juego está en inglés y que la mayor parte de las preguntas se orientan al público norteamericano. Pero a no desespera: durante el juego podemos pedir tres posibles ayudas: el 50-50, donde se sacan dos de las cuatro posibles respuestas; podemos llamar a una amigo y pedirle que nos ayude; o que la gente del público vote por la respuesta correcta... ¡apasionante! También tiene un poderoso modo multiplayer... bah, en realidad un minijuego en el que el primero que ordena correctamente unas palabras juega, mientras el otro busca algo mejor que hacer... yo prefiero perder. Lo único que zafa es la posibilidad de bajar packs nuevos de preguntas de Internet para alargar un toque la corta vida de este juego. Cumplí mi promesa de no usar malas palabras pero... Ay, ay, ay... cómo te odio Dan cuando me hacés esto.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Buena Vista Interactive
INTERNET: http://bvinteractive.go.com/millionaire/third_edition
SOPORTE MULTIPLAYER: Dos jugadores por PC.

PROMEDIO 28%

REVIEWS

DEPORTES

Power Spike Pro Beach Volley

Por Diego Eduardo Vitorero

Tengo una buena y una mala noticia. La buena, es que por fin alguien se dignó a hacer un juego de volleyball. La mala, es que Power Spike Pro Beach Volley me decepcionó en varios aspectos. Para comenzar, una de las pocas cosas que puedo rescatar es el sistema de control de los jugadores, ya que es muy fácil de aprender y es sumamente amigable a la hora de jugar. Lo que me llevó a ponerle un bajo puntaje es, principalmente, la paupérrima calidad gráfica y que sólo es de volley playero; o sea, dos contra dos mientras nos quemamos las patas con la arena caliente. Los más veteranos es casi seguro que recuerdan aquel fichín de los salones de videojuegos que llevaba el mismo nombre que el que ahora están leyendo. Bueno, cuando DaN me dijo que había llegado un juego con ese nombre, me puse muy contento; pensé que era la versión del nuevo milenio del arcade antes mencionado. Por desgracia, todo me fue en contra, hasta la conversión para PlayStation, juego que ya pude ver, probar y dar mi opinión para nuestra revista de consolas, Next Level. ¿Quieren que les confiese algo? ¿Vieron ese jueguito de volley playero que está en los XCD del mes pasado llamado Blobby Volley? Bueno, creo que ese freeware es mucho más adictivo y divertido que este juego de Caparace. ¡Y encima, ahora Blobby Volley 1.7 cuenta con soporte para LAN! Power Spike Pro Beach Volley es un juego para pasar el rato. No tiene realmente aditamentos que lo hagan sobresalir por sí solo.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Caparace / Infogrames
INTERNET: www.caparace.fr
SOPORTE MULTIPLAYER: En la misma PC

PROMEDIO 60%

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

No es secreto para nadie, que hoy en día y con numerosos grandes éxitos en su haber (sin mencionar los que están por venir), Activision se ha consolidado como una de las compañías más importantes del mercado.
Así como en su momento Electronic Arts nos asombró a todos al publicar el más grande éxito de esta categoría, que no fue otro más que Skydive!, esta vez Activision nos desafía a darle una mirada a su lado más oscuro, así que los que se atrevan, vengan por acá...

Darin Shapiro's Big Air Wakeboarding

ARCADE que se arrastra
Por Santiago Videla

Una vez más (casi como siempre), los deportes extremos vuelven a ser la vedette de turno por estos lares y en esta ocasión la invitación no lleva de cabeza al fascinante mundo del esquí acuático, para que subidos a una tabla de planchar podamos demostrar que en cuestiones de gusto, cualquier cosa es posible.

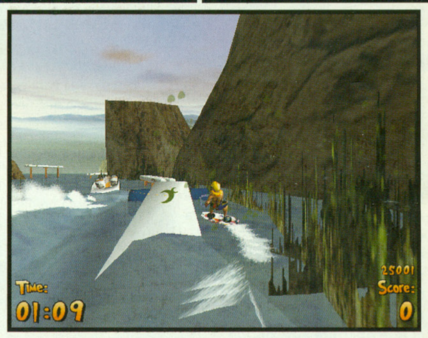
A diferencia del esquí acuático tradicional, el mundo del Wakeboarding nos ofrece algo más de acción, ya que la idea aquí es hacer acrobacias usando todo tipo de obtáculos de una forma muy parecida a lo que se ve en el Skate, cosa que gracias a la tecnología que se suele usar en producciones de este nivel, resulta bastante difícil, por no decir imposible.

Remolcados por una buena variedad de lanchas y en cierto momento hasta por un helicóptero, la consigna en cada escenario siempre es la de tratar de lucirnos lo más posible haciendo piruetas en el aire y al mismo tiempo ir agarrando unos bidones de combustible que, a medida que vayamos progresando, nos van a servir para habilitar nuevas tablas, lanchas y diferentes cositas, a fin de agregarle algo de interés.

Contando con la participación estelar del conocido (posiblemente sólo por sus viejos y un par de amigos) campeón de *Wakeboarding*, Darin Shapiro, al principio, el juego parecía uno de esos arcades para pasar el rato sin mayores complicaciones e incluso todo se veía bastante bien, en comparación con lo que normalmente me suelo encontrar por aquí. Aunque como se imaginarán, si no estamos en la sección de los reviews comunes, por algo será ¿no?... Efectivamente, tan sólo a los pocos segundos de empezar a jugar, este título ya se supo ganar el lugar que hoy está ocupando, porque méritos para ser llamado bizarro le sobran.



Empezando por un sistema de colisiones que funciona cuando se le canta, hacer hasta la maniobra más estúpida resultó ser una verdadera pesadilla, por lo que alcanzar los puntajes



para habilitar algunos escenarios más de los que había fue uno de los más grandes retos que mi paciencia tuvo que soportar, y eso sin contar algunas otras sopresitas. Para mi asombro y el de todos mis colegas, uno de los detalles que me dieron la pauta de que esto se trataba de una especie de joda por el Día de los Inocentes fue que, así como lo ven, los requerimientos de hardware de este juego son mucho más elevados que los de títulos como Giants: Citizen Kabuto.

Sí, señores, incluso en máquinas con un micro PIII de 900MHz con una buena plaquita GeForce2 y 256 MB de memoria, este chiche no logró pasar de los 15 cuadros por segundo, ni siquiera con el nivel de detalle configurado al mínimo, con lo que no me queda otra más que pensar que la máquina para jugarlo más o menos bien todavía no se inventó.

A pesar de que el efectito de las olas que produce la lancha que nos lleva es bastante bonito, por momentos dichas olas se plantan para cualquier lado y se quedan congeladas como si en realidad fueran montañas de agua, que entre otras cosas hacen que terminemos desparramados por ahí sin poder evitarlo.

Como broche de oro, tenemos el acompañamiento de una música medio candombera que no pega ni a cachetazos y con el tiempo se vuelve cada vez más irritante, por lo que les recomiendo que si en una de esas les agarra la fiebre por el Wakeboarding digital, mejor vayan a darse una vuelta en los botes de los lagos de Palermo hasta que se les pase.

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Activision Value
INTERNET: *Solo para las quejas y los reclamos*
SOPORTE MULTIPLAYER: *Es un milagro que se pueda jugar al menos de a uno*

7%

AGP Aperture Size

O cómo se hace feliz a un jugador

■ Por Martín A. Espelosin

Hoy en día jugar es cada vez más caro. Los juegos nos piden procesadores más potentes, más memoria y placas de video de última generación que el bolsillo promedio de un argentino no puede afrontar. Pero en realidad no es tan así lo que pintan los desarrolladores de juegos y empresas fabricantes. Nuestros sistemas pueden dar mucho más de lo que podemos imaginar, sólo hay que tener presentes un par de conceptos, uno de los cuales es el *AGP Aperture Size*, opción que se encuentra en la BIOS esperando que nuestras manos le caigan encima.

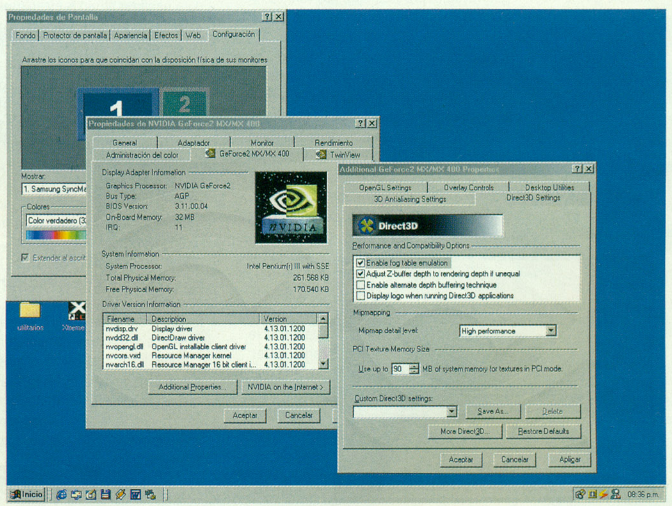
Los avances tecnológicos son cada vez más notorios y influyen directamente en el mundo en el cual nos movemos con asidua continuidad. Tanto es así que los fabricantes de placas de video (Nvidia, ATi) ofrecen tecnologías y componentes tan novedosos que se comparan en magnitud con lo que empresas como Intel o AMD ofrecen en sus microprocesadores. Pero algo que no se tiene en cuenta es todo lo que una placa es capaz de dar. Con los drivers adecuados y una correcta puesta a punto de las complicadas opciones y configuraciones, lograremos que los fichines dejen de arrastrarse y una vez más alzarnos con la tan preciada victoria.

AGP Aperture Size

La apertura es la porción de memoria reservada para el uso del bus PCI. Se preguntarán qué tiene que ver el bus PCI con el AGP. La respuesta es simple: compatibilidad. Desde que se creó la estructura de la PC, se pensó en la expansión de posibles nuevos periféricos pero siempre manteniendo una estructura predefinida. En realidad, y a grandes rasgos, el bus AGP, en su primera versión, es un bus PCI en el cual la transferencia de datos se realiza por cada flanco de la señal de clock, duplicando teóricamente su velocidad, mientras que en el PCI se realiza por cada flanco de subida. Esto sirve a modo ilustrativo, ya que en el medio existe un sinfín de diferencias, aunque unidas bajo el mismo concepto.

Es por ese motivo que el medio para realizar comunicaciones entre el bus AGP y el microprocesador y memorias yace fundamentalmente en el concepto del bus PCI.

Lo que permite esta apertura es, al nivel de hard, mover flujos de datos de la placa a la memoria principal aumentando la capacidad para poder almacenar una mayor cantidad de texturas. Esta operación trae aparejada un aumento de rendimiento ya que no existen ciclos de clock sin realizar ninguna operación esperando a que se carguen nuevos datos de texturas en la memoria de la placa.



Esta opción la podemos encontrar en la BIOS, bajo la sección de *Chipset Feature Setup*. Podemos elegir entre unos cuantos valores fijos, pero lo recomendable es una cantidad entre 64 y 128 MB, dado que un valor mayor no proporcionaría el aumento deseado, porque el ancho de banda de transmisión no es suficiente como para mover tal cantidad de datos en pocas operaciones, produciéndose el famoso cuello de botella.

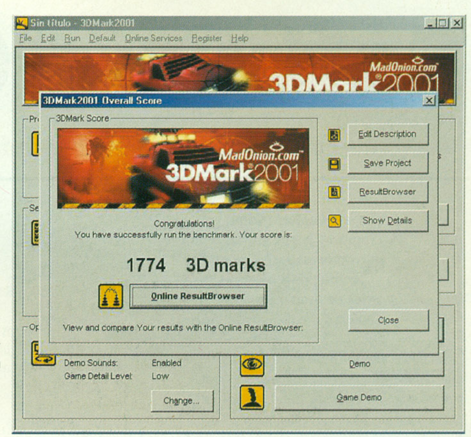
Un factor importante a tener en cuenta es que la cantidad de memoria que asignamos a esta propiedad queda reservada para ese uso, no quedando disponible para su uso en Windows. Dada esta limitación, es importante contar con la debida cantidad de memoria; cuanta más tengamos mejor.

Cabe aclarar que existe en los propios drivers una manera de cambiar la Apertura desde Windows. Con sólo ir a Panel de control/Pantalla/Configuración / Avanzada y entrando en la solapa con el nombre de nuestra placa de video, podemos encontrar una opción de propiedades adicionales o algún nombre parecido, y entrando en la configuración Direct3D y OpenGL, aparece la opción de usar una cantidad "x" de memoria del sistema para texturas en el modo PCI. Este método, aunque cumple con su cometido, no es tan efectivo como el de asignar la Apertura desde el BIOS. La manera óptima es primero modificar la Apertura desde el BIOS hasta el máximo valor y realizar un ajuste fino desde el propio Windows.

Benchmarks

Realizadas las pruebas pertinentes, utilizando como referencia 3DMark 2001 para testear la performance en Direct3D y Vulpine GL Mark (incluido en el XCD 2) para testear la performance en OpenGL, los resultados han sido bastante asombrosos. En ambos casos los rendimientos aumentaron en cantidades considerables, mucho más de lo que era de esperarse.

Primero se optó por poner un mínimo de 32 MB en la Apertura del BIOS y 32 MB en los drivers bajo Windows, obteniendo un valor de 976 con 3Dmark; en cambio, poniendo 128 MB en el BIOS y 90 MB en Windows, obtuvimos la cantidad de 1774 (¡800 puntos de diferencia!). Se probó con un valor de 128 MB en Windows pero el sistema se quedó sin RAM suficiente como para dar los aumentos esperados, obteniendo un valor inferior al caso anterior. En tanto, con Vulpine los aumentos también fueron notorios. Se registró un aumento de casi 12 cuadros por segundo.



Las pruebas fueron realizadas utilizando una placa GeForce2 MX, 256 MB de RAM y el sistema operativo Windows Me y los drivers Detonator 10.80.

Drivers

Siempre es bueno estar actualizado con los drivers, pero no siempre la última versión es la que mejor se comporta en rendimiento y estabilidad. Muchas veces se logra una mayor estabilidad sacrificando un poco de velocidad, evitando así colgadas indeseables.

Una de las páginas más completas en donde podemos encontrar los drivers de nuestras preciadas placas es *www.windrivers.com*. Pero quizás la mayoría de los poseedores de una de las placas de Nvidia, que todavía usan los drivers oficiales Detonator 6.50, no les llegó la noticia acerca de la continua actualización de los controladores en la siguiente página: *www.thecad.com*. Podemos encontrar desde versiones betas hasta reconocidas por Microsoft, brindando un considerable incremento en el rendimiento. Cabe mencionar que las versiones 10.xx y 12.xx están optimizadas para placas con el chip GeForce, GeForce2 y GeForce3, pero que han demostrado grandes mejoras en placas con chips TNT y TNT2. Como resumen de las pruebas realizadas en nuestros laboratorios, podemos afirmar lo siguiente: bajo Win98/Me, los drivers 10.80 obtienen el valor más alto en performance, tomando como referencia 3DMark, ya que Vulpine no mostró incremento alguno. En cambio, bajo Windows 2000 las más rápidas han sido las versiones 12 y 12.1.

ULTIMO MOMENTO

Al cierre de esta edición Nvidia acaba de lanzar su ultima actualización de los drivers Detonator versión 12.41, siendo la primera actualización oficial desde los 6.50.

Los mantendremos informados en cuanto a las opciones nuevas y mejoras de rendimiento que ofrecen.

Software Coolers

Una forma más de refrigerar nuestra estufa electrónica...

■ Por Ariel Gentile

Software Cooler? ¿Cómo un programa puede enfriar a un microprocesador? ¡Eso es imposible! (Mis palabras antes de probar los Software Coolers.)

Un Cooler por software es un programa que "apaga" las partes del microprocesador que no están en uso, y de esa forma se ahorra energía y se disipa menos calor, bajando considerablemente la temperatura del CPU. Estos programas son aptos tanto para los que vivan en un ambiente muy cálido como para los overclockers y los usuarios de notebooks.

Su funcionamiento consiste en detectar cuándo el microprocesador no está utilizándose completamente, y enviar instrucciones HLT (Halt, detener, en inglés) a los sectores que no son requeridos en el momento. Estos programas no funcionan en sistemas operativos como Windows NT, Linux y OS/2, ya que utilizan este mismo método, no así Windows 9x/Me, que envían instrucciones NOP (No Operation), dejando al procesador en espera de la entrada de datos, sin ningún tipo de ahorro de energía.

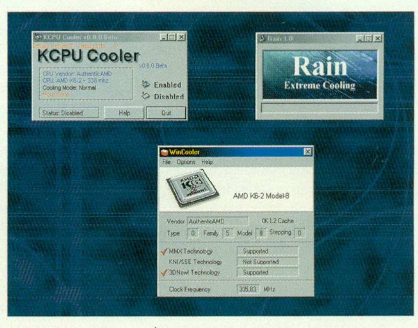
Soporte

Las instrucciones HLT están disponibles con todos los procesadores a partir del 486, pero no todos los software coolers soportan la totalidad de microprocesadores desde esa época. Por lo general, todos funcionan con CPUs que utilizan la arquitectura Socket 7 (K5, K6, K6-2, K6-3, Pentium P54C, Pentium MMX, MII, C6, etc.) y Slot 1 (Pentium II, Pentium III, Celeron).

Lamentablemente, todavía no están muy optimizados para los microprocesadores nuevos como los Pentium III, que utilizan Socket 370, los Athlon y los Duron. De hecho, el único programa de los testeados que soporta Athlon y Duron es WinCooler.

Recursos

La interface de estos programas generalmente es sencilla y se limita a un pequeño ícono en la Tray Bar. Esto es positivo para consumir menos recursos del sistema. Por ejemplo, Rain únicamente utiliza 300 KB en memoria.



Cuando se utilizan estos programas junto con medidores de recursos (como el Monitor de Sistema de Windows), estos indican que el CPU está utilizándose al 100%. Tal cosa ocurre porque los medidores de recursos detectan el porcentaje de los sectores del microprocesador que están en espera, y los software coolers reemplazan este estado de espera por un modo de suspensión. Si en algún momento el CPU debe ser utilizado al 100%, los Software Coolers quitan el modo de suspensión, por lo que la temperatura del microprocesador no baja.

Pero... ¿funcionan?

Realicé unas pruebas con un AMD K6-2/500 utilizando durante 20 minutos distintas operaciones, como edición de gráficos, compresión de archivos, reproducción de videos y ejecución de juegos en software renderer (decayendo toda la dependencia en el CPU). Utilicé tres Software Coolers, ellos son: Rain, KCPU Cooler y WinCooler. Existen más, pero elegí estos porque son freeware.

Sin utilizar Software Coolers, la temperatura del microprocesador fue 52° C. Con Rain en su versión 1.0 obtuve una temperatura de 44° C, mientras que con la versión 2.0 fue de 46° C, por lo que es de suponer que esta última versión está optimizada para otros procesadores. Al usar WinCooler, la temperatura se mantuvo entre 44 y 45° C. Con el que mejores resultados obtuve fue con KCPU Cooler, que llegó a una temperatura de 42° C.

También probé dejando la computadora 15 minutos sin hacer nada. Normalmente, la temperatura es de 50° C, y con KCPU Cooler bajó hasta 38° C. Y lo más interesante es que, dejando la computadora en el BIOS Setup, la temperatura sube a 48° C en menos de 5 minutos.

En cuanto a la performance del equipo, no decayó para nada con ninguno de los Software Coolers probados. Ejecuté benchmarks y obtuve la misma puntuación con y sin estos programas. Tampoco sufrí ningún cuelgue o incompatibilidad al ejecutar aplicaciones, incluso en operaciones "delicadas" como son la grabación de CDs y la captura de video.

En un Duron 800, WinCooler no logró bajar la temperatura en absoluto. Esto es porque algunos chipsets no tienen habilitado el registro *Halt Disconnect Enable* en el BIOS. En futuras versiones de WinCooler se mejorará el soporte a estos microprocesadores. La homepage es *www.wincooler.com*. En la carpeta /herra/Wincoolers del XCD 2 tienen estas utilidades listas para que puedan probarlas.

Conclusión

Los software coolers, a pesar de lo que pensaba antes de probarlos, realmente funcionan. Quizás no con todos los microprocesadores por igual, pero seguramente en cuestión de meses ya funcionarán igual de eficazmente con los micros nuevos. En los procesadores soportados, la caída de temperatura no es exagerada pero sí considerable, y más si queremos overclockear nuestro CPU. Mi recomendación es que prueben con los tres programas y se queden con el que mejores resultados les traiga. Pueden variar de una computadora a otra.





PROMEDIO
95%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Teppro Argetina
INTERNET: www.teppro.com
PRECIO: $540
PUNTOS DE VENTA: En las mejores casas de computación del país.





Teppro Impact 5

La nueva generación en tecnología gráfica llega a nuestras manos

Nvidia prueba una vez más que es líder en nuevas tecnologías gráficas y entrega un nuevo modelo de la serie GeForce, de la mano de la empresa Teppro. Y esta vez no sólo es la placa más rápida sino que presenta nuevas características para tener en cuenta.

Por Fernando Brischetto

Presentación

La Impact 5 tiene salida de TV Super VHS, y viene acompañada de un cable adaptador de S-Video a Video Compuesto, al igual que los modelos anteriores de Teppro con este tipo de salida adicional. Un CD de drivers (versión 10.80), que incluye DirectX 8.0a y 7.0a en inglés, un par de de utilidades (PowerDVD y PowerStrip), junto con algunos wallpapers y screensavers. Quizás sería bueno que incluyeran un poco más de software, technology demos, etc., que si bien no influyen en el funcionamiento de la placa siempre son un adicional bienvenido para comprobar las posibilidades del GeForce3.



ZOLTAR Una de las demostraciones en tiempo real creadas por Nvidia.

Características especiales

Hay varios motivos que hacen de las placas con GeForce3 un producto de nueva generación y muchos de los cuales son decisivos a la hora de comprar una placa, si es que sos un *Hardcore Gamer*, un adelantado o simplemente estuviste esperando por algo realmente nuevo, a saber:

- Engine nfiniteFX
Este "motor" por hardware en conjunto con Pixel Shader y Vertex Shader, permiten realizar increíbles efectos gráficos (deformaciones, efectos de lente, bump mapping y más) logrando un realismo nunca antes visto en PC, y muy similar a los que pueden ver en consolas como la PlayStation 2 y en la futura Xbox. Además, tiene Transform & Lightning por hardware (el doble de rápido que una GeForce2 Ultra).

- Arquitectura de Memoria Lightspeed
Esta nueva arquitectura hace del GeForce3 el GPU más rápido hasta el momento. Su controlador de memoria permite dibujar sólo los pixels visibles (similar al tan famoso HSR) logrando una performance inigualada.

- Compatibilidad de hardware con DirectX 8
Asegura la compatibilidad de toda la nueva generación de juegos y aplicaciones que utilizan y aprovechan las posibilidades del nuevo DirectX. De hecho, Microsoft ha licenciado la tecnología de Nvidia para utilizarla dentro de este API y para la Xbox.

- High Resolution Antialiasing (HRAA)
Con esta placa de Teppro podrán disfrutar de excelentes fps en altas resoluciones (1024x768, por ejemplo) y la mejor calidad de imagen gracias a un nuevo sistema de Antialiasing llamado *Quincunx*, con el cual se obtiene una calidad similar a las placas

CUADRO COMPARATIVO

Características	GeForce2 GTS Ultra	GeForce3
Proceso de manufacturación	0.18 micrones	0.15 micrones
Frecuencia del procesador	250 MHz	200 MHz
Frecuencia de la memoria DDR	466 MHz	466 MHz
Bus	256 bit	256 bit
RAM	64 MB	64 MB
Ancho de banda de la memoria	7.36 GB/seg	7.36 GB/seg
Método para implementar FSAA	Supersampling	HRAA (AA de alta resolución)
Canales de píxeles (pipelines)	4	4
Texels por segundo	2 millones	1.6 millones
Soporte de características en DirectX 8	No	Sí
Velocidad de Transform & Lighting	21MTexels/seg	60 MTexels/seg

BENCHMARKS

Quake III Arena - Pentium III 1Gz

Configuración Normal	FPS
640x480	134.1
800x600	133.2
1024x768	128.8

Configuración HIGH	FPS
640x480	133.8
800x600	129.4
1024x768	125.1

Silicon Dream Soccer

X-Isle Dinosaur Island

Aquanox

Inevitable Evolution

anteriores en 4X, pero sin perder velocidad, haciendo que no podamos jugar decentemente. (Ver el cuadro *Frame Rate*.)

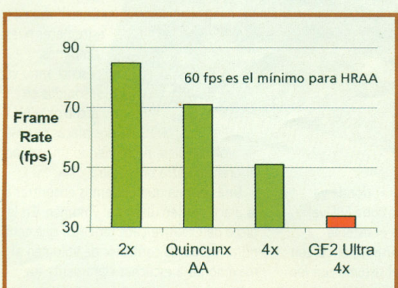
Como si esto fuera poco, la Impact 5 ofrece optimizaciones en todas las caracteristicas de esta línea de productos, permitiendo realizar efectos gráficos en 3D nunca vistos en una PC.

Entre los juegos que ya aprovechan la GeForce3 están: Giants: Citizen Kabuto, Emperor: Battle for Dune, Neverwinter Nights, Aquanox, Dronez, Dinosaur Island, Independence War 2: Edge of Chaos, Incoming Forces, Inevitable Evolution, Everglade Rush, 4x4 Evolution, etc., la mayoría en etapa de desarrollo en este momento.

A medida que los juegos utilicen más y más DirectX 8, las diferencias serán más evidentes.

Conclusión

Con sólo ver las demos realizadas por Nvidia para mostrar las posibilidades del GeForce3, nos da una idea de lo que puede llegar a ser el futuro de los videojuegos, en cuanto a gráficos se refiere. Para que puedan ver de lo que es capaz esta placa, he incluido fotos de las demos en cuestión, junto con algunos benchmarks, para la gente que gusta de los crudos números.



Finalmente, el único tema con la placa es que para aprovecharla necesitaremos una CPU de 700MHz para arriba. Los agraciados poseedores de una GeForce2 Ultra quizás quieran esperar a un nuevo modelo o a que el precio esté más de acuerdo a sus bolsillos (si es que invirtieron en esta última), a pesar de tener un precio similar en USA o Europa (unos $450 finales, y sin olvidarse que Teppro ofrece servicio técnico y soporte), por lo que esta vez, en mi opinión, es un precio razonable y apropiado para quien no tenga una placa GeForce2 o para quien quiera tener lo nuevo de una tecnología que tiene mucho que ofrecer al mundo de los juegos de PC.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La nueva tecnología de Nvidia. Compatibilidad con DirectX 8 en hardware. Antialiasing en alta resolución con excelente performance.
LO QUE SI: Todo (si es que no tenés una GeForce2 MX o Ultra). Es la primera placa que aprovecha DirectX 8 por completo.
LO QUE NO: Que para poder aprovecharla a full necesitemos una CPU bastante rápida.

95%
CLASICO

PROMEDIO
86%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Guillemot
INTERNET: www.pcmidicenter.com
PRECIO: $99
PUNTOS DE VENTA: PC Midi Center

Hercules Fortissimo II

Gamesurround

De las tierras del norte había llegado una nueva placa de sonido de Hercules, la Fortissimo II. Teníamos que compararla con el estándar en sonido y por lo tanto instalamos una SBLive! y el nuevo componente de sonido de Hercules.

Por Mariano Firpo

Apenas abrimos la caja nos llevamos una sorpresa. Unos cuantos manuales escondían el preciado pedazo de hardware pero quedaron rápidamente desperdigados por el piso mientras nos hacíamos con la placa. La examinamos un poco y nos dimos cuenta que en realidad era muy diferente a otras placas de sonido. En la parte trasera podíamos encontrar dos conectores ópticos S/PDIF -entrada/salida-, un plug -line in-, un conector analógico similar a los encontrados para conectividad MIDI y el puerto de juegos. ¿Dónde estaban la salida de micrófono o los plug para conectar parlantes y auriculares? Estaba a punto de hablar con Dan para pedir ayuda, sumido en la vergüenza por no haber podido examinar una pieza de hardware tan sencilla, cuando un cable misterioso se asomó entre los manuales... en el teléfono se escuchó una voz que decía "Editorial..." y yo corté. (N. del E.: ¡Vos!)

El cable se conecta al puerto analógico y permite que otros cuatro cables se expandan unos diez centímetros. Cada cable se encuentra rotulado para evitar problemas o errores de conexión. Entre estos conectores, podemos encontrar los típicos plug de entrada a micrófono, una salida para dos o tres parlantes frontales, una salida para dos parlantes traseros y un último conector diseñado para auriculares. Este sistema no brinda una forma más sencilla de conectarse a la placa de sonido, ya que un aumento en la cantidad de cables detrás de nuestro CPU sólo tiende a enredar más las cosas. Es obvio que, con la implementación de los dos conectores digitales, Hercules se encontró con el problema de no disponer del espacio suficiente para colocar esos viejos puertos sobre la bahía de la placa, y por eso dispuso este nuevo sistema, para hacer un poco más de espacio.

Me gustaría decir que la instalación fue sencilla, y pensé que así sería, pero me llevé otra sorpresa. Instalamos la nueva Fortísimo II en un Windows 2000, donde ya teníamos una SBLive! 256 Value. Cuando el sistema arrancó detectó la placa, pusimos el CD con los drivers y actualizamos el sistema con los nuevos controladores. W2K seguía sin reconocer el dispositivo, por lo que decidimos hacer que buscara los drivers en el CD directamente. Encontró dos controladores y elegimos por uno de los optativos, que tampoco funcionó. Volvimos a la carga y dejamos que el sistema eligiera el que más le convenía desde el CD. Ahora sí, todo empezó a tomar color, por lo que después de unas cuatro o cinco reinicios tuvimos el sistema funcionando... ¿o no? Había algunos problemas de estabilidad del software: un mensaje de error aparecía de vez en cuando, y el panel de sonido no permitía que seleccionáramos a la SBLive! como nuestra placa de sonido. El mismo software de sonido de la Hercules Fortissimo se colgaba aleatoriamente, produciendo otros errores. Logramos activar la SBLive! desactivando momentáneamente la placa de Hercules.

Nos pusimos a escuchar un tema de Enya -*Caribbean Blue*- desde los dos dispositivos, y con ambos la música hacia estremecer nuestros tímpanos. Escuchando varios sonidos en archivos WAV o MP3 las dos placas se desenvolvían bien, no habiendo una notoria diferencia entre una u otra.

Una ventaja que podemos encontrar en la placa de Hercules es el volumen. En la placa de Creative Labs tenemos que configurar todos los controles de volumen al máximo para escuchar claramente los

sonidos. En la Fortissimo II esto no es necesario, ya que dispone de un mejor amplificador. En la SBLive! se hace prácticamente necesario el uso de un amplificador externo, y el uso de auriculares hasta puede no satisfacer a algunos usuarios.

Ambas placas tienen sonidos nítidos y son difícilmente distinguibles una de otra. Los conectores ópticos de la Fortissimo II pueden marcar una clara diferencia en este aspecto ya que, en ambientes en donde las interferencias son importantes, los cables pueden actuar como antenas, recibiendo el "ruido eléctrico" producido por otros dispositivos y alterando en consecuencia las señales de sonido. Esto no sucede así en los cables de conectores ópticos, inmunes a estas señales electromagnéticas, por lo cual mantienen las señales limpias de todo ruido externo.

La SBLive! incluye tres conectores internos -Auxiliar, CD-In, TAG- mientras que su competidor sólo posee los dos primeros.

Cada placa de sonido puede ser más o menos dependiente del procesador. El uso que hace de éste puede repercutir en el desempeño de otras aplicaciones. Para el caso de estas dos placas, utilizamos el sintetizador de Yamaha XPPlayer y tomamos una medida promedio del uso del procesador mientras escuchábamos una pieza musical que utiliza muchas voces en simultáneo. *Bodacious Bhangra* es un tema de estilo arabesco que deja oír hasta 150 voces al mismo tiempo, con lo cual tiende a estresar la placa y el procesador. Para los dos casos se obtuvieron valores promedio similares en el consumo del procesador: 14.82% para la SBLive! y 14.61% para la Fortissimo II. Cabe aclarar que esta pequeña diferencia no es significativa y cae dentro del error experimental. Por tanto, es posible asegurar que ambas placas hacen un uso similar del microprocesador.



Paquete de Software

La Hercules Fortissimo II incluye en el CD de instalación un paquete de software increíble. Intentaremos hacer un resumen de estas aplicaciones, brindado algunas de sus utilidades. El XPPlayer de Yamaha es un poderoso sintetizador que permite apreciar sonidos sintetizados (MIDI), aplicar diversos efectos ambientales y modificar parámetros como el tempo. Maneja hasta 16 canales con efectos de "pan" independientes. Media Station es un rack de sonido en el cual podemos reproducir archivos WAV, tracks de audio o archivos MIDI y mezclar cualquier combinación de ellos. Posee una interface moderna, aunque como software no es nada novedoso.

Game Commander 2 es un programa que utiliza el reconocimiento de voz para realizar diversas tareas. Puede ayudarnos a construir una base en Age of Kings con un simple comando de voz o puede hacer tareas en entornos de trabajo como Word y el propio sistema operativo. Cualquier script que pueda ser activado mediante una combinación de teclas también puede configurarse mediante Game Commander 2 para ser ejecutado por un comando de voz predeterminado por uno mismo. Es un soft excelente.

Storm es un complejo generador de estudios de sonido con el cual podemos dar rienda suelta a nuestra alma de Disc Jockey. MusicMatch Jukebox es un reproductor de estaciones de radio, audio MP3 y otros tipos de archivos multimedia. Siren Jukebox es otro reproductor de archivos de sonido, que posee capacidades visuales similares a las encontradas en Sonique o Winamp. Es capaz de ordenar los archivos por artista, álbum o género y tiene un buscador de archivos de sonido para utilizar a través de Internet.

Otros programas importantes son PowerDVD 3.0 -un afinadísimo reproductor de DVD- y Kool Karaoke, con el que podremos hacernos los Pavarotti en casa sin pasar vergüenza ni dejar testigos.

La Hercules Fortissimo II tiene un futuro prometedor. Cuesta unos 59 dólares en USA, un precio muy accesible para una placa de estas características, y aunque puede que SBLive! siga teniendo un puesto privilegiado entre las placas de sonido, no hay que olvidarse que existen otras opciones en el mercado.

Procesador Digital de Sonido	Cirrus Logic SoundFusion CS4624
Calidad de Audio	20 bit en salida de cuatro parlantes. Muestreo de 48 kHz.
Compatibilidad en juegos	Sonido posicional Sensaura 3D, EAX 1.0, EAX 2.0, A3D 1.0, I3DL2, MacroFX, MultiDrive, ZoomFX, EnviromentalFX. Soporte para juegos en DOS.
Compatibilidad en Audio	Dolby Surround, DirectSound y DirectMusic
Software Sintetizador de ondas de tabla	Yamaha S-YXG50: 676 instrumentos y 21 conjuntos de percusión con diferentes efectos. Memoria de muestreo de 8MB -MIDI/GS-64 voces por hardware
Conectores Externos	Análogo (micrófono, auriculares, parlantes frontales y traseros); Salida y entrada S/PDIF digitales; Puerto de juegos/MIDI (MPU 401 compatible)
Conectores Internos	CD-In; Aux-In

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una placa de sonido a buen precio, con conectores digitales y un paquete de software envidiable.
LO QUE SI: Tiene buen soporte para las tecnologías y estándares de sonido en todo lo referente a juegos.
LO QUE NO: Algunos problemitas de instalación y algunas funciones de los programas como Media Station podrían venir incluidas en algún software general.

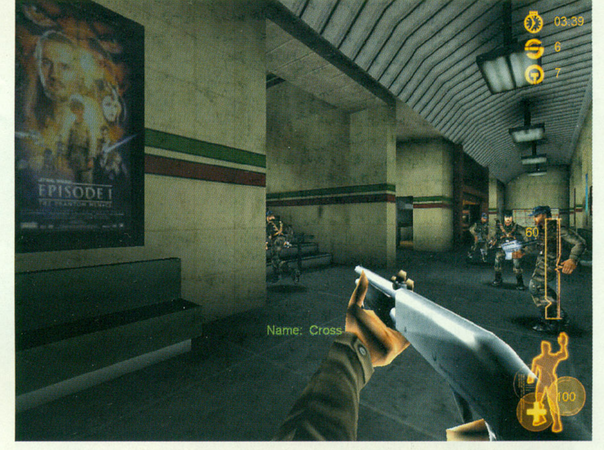
86%
EXCELENTE

Strike Force

El Counter-Strike de Unreal Tournament y otras yerbas

Por Durgan A. Nallar

Xtreme Gaming es un grupo multinacional de 85 programadores fanáticos de los juegos. Los locos pasaron dos años diseñando y poniendo a punto la mejor Conversión Total que existe para Unreal Tournament. Sospecho que lo hicieron tanto por gusto como para ver si llaman la atención de alguna compañía poderosa. Sea cual fuere su razón, la nueva versión 1.60 de Strike Force, que incluimos en el XCD 1, es simplemente impecable. Un balazo de 220 MB directo entre los ojos.



Strike Force es a Unreal Tournament lo que Counter-Strike es a Half-Life. E incluso más, porque se trata de una Conversión Total. Xtreme Gaming hizo tan buen trabajo que sorprende lo mucho que lograron explotar las posibilidades del engine. El propio Unreal Tournament fue superado, exagerando un poco. Todas las texturas son de alta resolución, con lo que escenarios y armas se ven alucinantes y, para rematar el efecto, Strike Force tiene voces convincentes y un sonido posicional que realmente sobresale y termina siendo imprescindible para jugar. Más que esto, el engine no puede brindar.

Para jugar a Strike Force es necesario contar con una PC bien potente -como dije, el engine se utiliza al máximo de sus posibilidades- y tener instalado Unreal Tournament, patcheado a la versión 436.

Dejando de lado su excelencia gráfica, Strike Force pone toda la polenta en el juego táctico. Se puede competir en cuatro modalidades: Deathmatch, Team Deathmatch, Escape y Hostage Rescue. Las dos primeras se pueden jugar contra bots, pero las otras requieren dos equipos de jugadores enfrentados como terroristas y contras (estos últimos, obviamente, aquí se denominan *fuerzas de ataque*).

No es necesario explicar los modos Deathmatch y Team DM. En Escape, uno de los bandos escolta a un VIP (Very Important Person) hasta un área específica del mapa, cercano al punto de arranque del otro bando, que a su vez intenta evitarlo. En Hostage Rescue es objetivo es penetrar una base enemiga y escoltar los rehenes a un punto de extracción, o por el contrario defender la base evitando que los rehenes sean rescatados. En caso que un rehén logre escapar, debe ser eliminado.

La selección de armas -el arsenal es notablemente variado, con diferencias para terroristas y fuerzas de ataque- se realiza al principio de la partida, o cuando se alcanza una estación de inventario dentro del juego. Uno puede quitarle el arma a un adversario o pedirla a un compañero. La cantidad de armas, municiones, granadas, etc. que un jugador carga determinan su velocidad. A mayor peso, más lento es el movimiento. Correr demasiado o andar a los saltos es desaconsejable, porque hay un medidor de cansancio. Al estar agitado el enemigo puede escuchar los jadeos; además, la puntería también es afectada. Los jugadores deben saber equiparse con el arsenal apropiado, teniendo en cuenta a cuál de los 16 personajes eligió, ya que cada uno de ellos es más efectivo con el arma en la que se especializa. Todos ellos están descriptos con sumo detalle en el excelente manual en formato PDF que acompaña al juego. Hay especialistas en fusiles, snipers, escopetas, cuchillos o pistolas ametralladoras. Para todos los gustos.

Strike Force se destaca además por el

COSAS BUENAS PARA HALF-LIFE

Deathmatch Classic - Los muchachos de Valve realmente son jugadores que aman los juegos, por eso se pusieron a hacer, de pura buena onda, nada menos que una remake del Deathmatch original de Quake, el que nos enganchó a todos en la lucha multiplayer. Hablaron con John Carmack, de id Software, y obtuvieron el visto bueno. El mod es una maza. Son los viejos y queridos (sniff) niveles de Quake, como DM6 y DM4, recreados a la perfección con el engine de Half-Life. Las armas son idénticas también. Por supuesto, las skins de HL siguen estando ahí, así que podrán verlo a Freeman con el querido rocket launcher bajo el sobaco. Deathmatch Classic for Half-Life es gratuito, y podrán encontrarlo entre los Add-Ons del XCD 1. Por supuesto, requiere tener instalado Half-Life y actualizado a la versión 1.0.0.6 (en el XCD 2 del mes pasado tienen el patch que actualiza HL desde cualquier versión a la 1.0.0.6, así que no tienen excusas para revivir las primeras épocas del verdadero Deathmatch.



Voice Technology - Muy pronto (tal vez cuando este número esté en los kioscos), a través del nuevo patch 1.0.0.7, Valve planea incorporar tecnología de voz a su espectacular engine, gracias a lo cual los jugadores podrán actuar en equipo con muchísima mayor eficiencia. El sistema -que trabajará mejor que el Game Voice de Microsoft o el sistema Roger Wilco porque lo hará interactuando con el código del juego- permitirá un sonido límpido, sin ruidos y eficiente aun con una conexión de 56K. Los jugadores podrán asignar una tecla cualquiera para que, al mantenerla presionada, puedan hablar a sus compañeros e incluso a los enemigos. Todavía mejor es saber que la nueva tecnlogía funcionará tanto en Counter-Strike como en otros mods, como Day of Defeat, Team Fortress Classic o Front Line Force.

Multicast Spectator Tech - Valve trabaja desde hace un tiempo en la creación de una tecnología que permitirá a cientos -o miles- de jugadores presenciar una partida multiplayer. Esto es posible haciendo que el sistema ocupe una sola posición de espectador en el server de la partida, y ocupándose a continuación de retransmitir las jugadas a todos los que deseen ver el encuentro. Colocando más servers de espectadores al sistema, se consigue hasta centuplicar la cantidad de personas que pueden estar observando el juego, quienes a su vez podrán delegar la elección de las mejores cámaras a un Director, convirtiendo al juego de esta forma en algo similar a la transmisión en TV de un encuentro deportivo. Los espectadores incluso podrán chatear entre sí para comentar la partida en curso y utilizar la ya mencionada tecnología de voz.

método con el que se apuntan las armas. Por default, presionando el botón derecho del mouse es posible apuntar con mayor precisión cualquiera de las armas comunes, porque la vista baja y uno está mirando a lo largo del cañón, como en la realidad. Una pequeña mira aparece para ayudar a la puntería. Hay más aspectos que están buenísimos: las balas que impactan en superficies de metal, roca y concreto rebotan, y existe daño corporal, por lo que una herida en el brazo impide disparar con buena puntería, un balazo en la pierna o el pecho provoca regueros de sangre -que el enemigo puede rastrear- y un tiro en la cabeza lleva invariablemente a la muerte. También hay un menú de órdenes verbales para los bots y los miembros del bando, con teclas que pueden *bindearse* para mayor comodidad.

Además, Strike Force tiene la ventaja de ser hijo de UT, que como ya sabemos es súper configurable. Se puede encontrar un servidor en Internet por medio del propio sistema de búsqueda del engine o molerse a palos en una LAN. Cualquiera sea la forma elegida, Strike Force es un placer. Así nomás, sin discusiones. ¡Ah, pusimos también un pack de 11 mapas nuevos en el XCD2!

Como Max Payne

Por Leonardo Panthou

Al abrir la puerta todo se pone más calmo de lo normal. El tiempo parece correr apesadumbrado. Cinco hombres con cara de pocos amigos conversan. Nuestra mente está fría y antes de que puedan darse cuenta de la cara de enojo que llevamos puesta, cinco balas cortan el pesado ambiente para incrustarse, lentamente y con una precisión milimétrica, en cada una de sus cabezas. Los cuerpos se convulsionan, se contraccionan y caen sin apuro, bailando una danza macabra.

Para apaciguar la espera de Max Payne, aunque sea por unos escasos minutos (porque al rato cansan), hay un par de trucos que pueden venir bien para probar el efecto "cámara lenta":

Soldier of Fortune

Cargar el juego con el parámetro *+set console 1*. Presionar ~ para activar la consola y luego entrar alguno de estos códigos para activar los cheats:

Efecto	Código
Modo Dios	god
Invisibilidad	notarget
Todas las armas	weapontest
Cámara lenta	timescale .4

Vale la pena presenciar los desmembramientos en detenimiento en cámara lenta y probar las distintas reacciones de los cuerpos a los diferentes calibres.

Hitman - Codename 47

Buscar el archivo hitman.ini en el directorio del juego, abrirlo con Notepad y al final agregar la línea *Enableconsole 1*. Ahora se puede habilitar la consola durante el juego presionando la tecla ~. Una vez en la consola, se pueden entrar los siguientes códigos:

Efecto	Código
Modo Dios	GOD 1
Invisibilidad	INVISIBLE 1
Todas las armas e items	GIVEALL

Giveall ajusta la velocidad del juego. X es un número (1 = velocidad normal, 0.1 = cámara lenta, 0 = detiene el tiempo pero no a Hitman, quien puede seguir disparando)

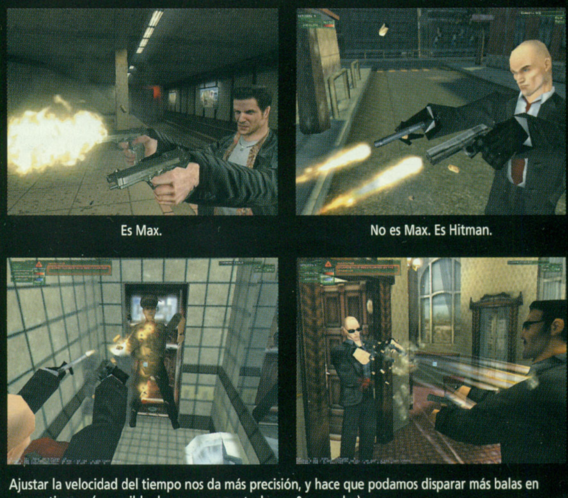
IP_TIMEMULTIPLIER X

Entre otras cosas, nos deja pausar el juego (Pause) y acceder a la cámara libre (K), que controlamos con los direccionales (pueden ser combinados con SHIFT, ALT y CTRL para realizar diferentes movimientos). Con TAB cambiamos la vista a otros personajes.

IP_DEBUG 1

Al ajustar la velocidad del juego la física exagera un poco, los objetos pueden quedar detenidos para siempre en el aire y el juego, a veces, puede colgarse.

La cámara libre nos deja seguir la trayectoria de las balas, y ver la acción detenida desde perspectivas más interesantes, como las que se ven en el cuadro:



Es Max.

No es Max. Es Hitman.

Ajustar la velocidad del tiempo nos da más precisión, y hace que podamos disparar más balas en menos tiempo (es posible descargar un cartucho en 0 segundos).



La física se altera un poco. A veces hace que algunos objetos queden suspendidos en el aire y surjan situaciones tan bizarras como ésta.



Como el tiempo corre más lento, podemos reaccionar a los eventos con mayor claridad (adelantarnos a los movimientos del enemigo o esquivar balas).

EL GENERAL

ESTRATEGIA Y PLANIFICACION PARA UN MUNDO MEJOR

Rush

Máxima eficiencia para ataques súper rápidos

Por Leonardo Panthou

Cliquear rápido. Cada segundo cuenta. Cada paso previamente planeado. *Decisiones riesgosas.* No hay respiro. Alcanzar máxima eficiencia. Mantener el ritmo. En diez minutos termina todo. Éstas son algunas de las consignas involucradas en el *rush*, una de las primeras estrategias que se aprenden en el multiplayer de StarCraft.



RUSH DE INFANTERÍA La temible combinación de Marines, Firebats y médicos.

El rush es una estrategia que consiste en la construcción apresurada, y en lo posible masiva, de unidades generalmente baratas y sin mejoras (upgrades) para ataques tempranos. Uno de los más conocidos es el *tank rush* de Command & Conquer, que consiste en dedicar todos los esfuerzos a producir tanques en masa para atormentar al enemigo. Pero vamos a concentrarnos en StarCraft: Brood War, donde el *rush* muestra toda su belleza. Comencemos por las consideraciones o principios generales para planear un *rush* y luego pasemos a las estrategias particulares de cada raza.

Jugar a dos puntas: La ofensiva debe estar respaldada por una producción sin respiro, necesaria para mandar oleadas de ataque constantes que presionen al enemigo. Para que la producción sea rápida es importante que podamos fabricar varias unidades simultáneamente. Esto quiere decir: construir varios edificios productores de unidades, como los Gateways. Lo mejor es asignarles números a éstas construcciones y aprenderse los atajos del teclado. Ejemplo: tenemos tres Gateways, cada uno identificado con un número (5, 6 y 7 en este caso). Mientras atacamos la base enemiga, en lugar de movernos a nuestra base, directamente presionamos 5 para elegir el primer Gateway y Z para construir un Zealot. Lo mismo con los Gateways restantes. Traten de producir una unidad por vez para que las que esperan ser construidas no les ocupen recursos que podrían aprovecharse en el mismo momento en otra cosa. Un indicador útil para medir nuestra eficiencia es chequear la cantidad de recursos ociosos: si tenemos muchos minerales de sobra, quiere decir que algo estamos haciendo mal o podríamos hacerlo mejor. Para que el flujo productivo no se interrumpa es importante que la producción de unidades o edificios que limitan la capacidad de unidades (Overlords, Pylons, Supply Depots) esté ade-



CUATRO BARRACAS Para un numeroso grupo de Marines.



EN MASA Con tres Hatcheries pueden producir muchos, muchos Zerlings.

lantada a nuestros planes de construcción.

Atacar recursos: Concentrarse en la línea de aprovisionamiento (obreros más específicamente) si sus defensas no nos sobrepasan. En ese caso, bordear la defensa perimetral de la base, ignorar las unidades que intentan detenernos e ir directamente al objetivo. Posiblemente perderemos las unidades pero la velocidad de producción del enemigo será menor que la nuestra. Podemos organizar nuestro ataque usando el botón derecho del mouse en combinación con Shift; de esa forma nuestros guerreros irán atacando una por una las unidades, en el orden que hayan sido cliqueadas. Otro objetivo posible, si el enemigo tiene muchos obreros y barrimos con su defensa, es destruir algunos Pylons, Overlords o Supply Depots (que a veces se dejan muy desprotegidos) para saturar rápidamente su capacidad de producción.

Terreno: El rush pierde su eficacia en mapas donde estamos separados por grandes distancias o por islas. El recorrido que deben hacer nuestras unidades le da tiempo al enemigo para recibirnos en mejores condiciones. Por eso, limitar su uso a mapas de 128x128 o más chicos.

Reconocimiento: Es importante mandar una unidad de reconocimiento antes de atacar. Su objetivo será contestar las preguntas: ¿dónde está el enemigo? ¿Qué está haciendo: construye defensa, le interesa escalar el árbol tecnológico o también está intentando un *rush*? ¿Cuál es la velocidad de su producción (es fácil darse cuenta por la cantidad de obreros)?

Protoss

Comienzan con cuatro Probes. Sin perder un minuto las ponen a juntar minerales y producen tres Probes (P). Cuando la séptima Probe esté terminada construyan un Pylon. Mientras lo hacen creen otra Probe. Unos segundos después de que el Pylon y la octava Probe estén terminados deberían tener minerales suficientes para construir el primer Gateway. Antes de que se termine el Gateway construyen dos Probes más y otro Pylon. Finalizado el Gateway entrenan su primer Zealot. La producción de Probes no debe detenerse hasta tener aproximadamente quince Probes. Y así, sigan construyendo Pylons y Gateways hasta tener dos, tres o cuatro Gateways, según el tipo de *rush* que quieran hacer. La producción de Zealots debería mantenerse constante y recuerden que siempre deben adelantar la construcción de Pylons para que el flujo de unidades no se detenga.

Para el reconocimiento podemos enviar una Probe (la séptima o una anterior), que puede esconderse cerca de la base o servir de distracción (yendo y viniendo, o construyendo un extractor de gas en un yacimiento cercano). Si hicimos un buen trabajo de reconocimiento y vemos que nuestro enemigo está más atrasado en la producción (por ejemplo, construyendo un Cybernetic Core en vez de varios Gateways) podemos intentar un *rush* de tres o cuatro Zealots que vayan directo a sus obreros.

De otra forma lo más conveniente es construir varios Gateways (tres) y producir seis, ocho o, si estamos muy inseguros, doce Zealots.

Cuando enfrentan a los Terrans quizás quieran enviar un ataque muy temprano, justo en el momento en que ellos construyan una Academy. Este edificio les permite producir FireBats y médicos que pueden repeler muy bien a los Zealots. Si el enemigo sobrepasa ese punto sería conveniente que incluyan Dragoons en su ecuación de ataque.

Zerg

Los Zerg tienen el *rush* más rápido. Lo primero que hay que hacer es construir dos Drones y ponerlos a recolectar minerales junto con los cuatro Drones iniciales. Mientras, es conveniente mandar al Overlord a hacer la tarea de reconocimiento a la base enemiga. Justo antes de juntar 200 minerales, tomar un Drone y mutarlo en una Spawning Pool. Mientras muta, construir un Drone y luego un Overlord. Para cuando se termine la Spawning Pool tendremos los recursos suficientes para



SALE CON FRITAS Un rápido rush de cuatro Zealots en sólo tres minutos.



SORPRESA Estos Zealots se adelantaron para atacar a los humanos antes de que produzcan Firebats.

construir seis Zerlings que deben atormentar rápidamente a los obreros enemigos.

Cuando luchen contra Zealots recuerden que para ganarles debemos conservar una proporción de 4 Zerlings por Zealot. Si la defensa es escasa acaben con sus Pylons para deshabilitar los Gateways.

Si el mapa sea chico y tienen agallas, pueden intentar un *rush* de cuatro Drones. Es decir, juntan 200 minerales con los cuatro Drones iniciales, mandan a construir la Spawning Pool y mientras se hace, construyen otro Drone. Apenas puedan, producen los tres Zerlings para que se precipiten sobre el enemigo (generalmente su construcción se termina en el minuto 2 del juego). Esta estrategia es muy riesgosa y si no funciona puede significarles una derrota segura.

Y si lo que realmente quieren es producir aliens al por mayor, construyan varias Hatcheries, que además van a acelerar la velocidad de recolección de recursos y de reposición de unidades.

Terran

Los Protoss tienen calidad, los Zerg tienen cantidad y los humanos... bueno, no tienen un *rush* excelente pero cuentan con una buena defensa.

Procedemos de una forma parecida a los Protoss. Construimos SCVs hasta llegar al séptimo y ahí hacemos un Supply Depot (S). Simultáneamente, construimos otro SCV y cuando tengamos los minerales necesarios, una Barraca (B). Mientras se construye construimos dos SCVs. Concluida la Barraca empezamos a producir Marines (M). Continuamos fabricando SCVs (hasta tener aproximadamente quince) y al mismo tiempo creamos otra Barraca acompañada de un Supply Depot. Repetimos este último paso otras dos veces, porque nuestro objetivo es crear cuatro Barracas y distribuir la producción incesante de Marines entre ellas (enumerar las Barracas para acceder a ellas más rápido y asignarles a todas un mismo *rally point* para que las unidades confluyan en un mismo punto). Así, es posible tener a los 5 minutos de juego un buen número de Marines para atacar al enemigo o para resistir un *rush*. Si sucede esto último, podemos contraatacar o bien construir una Refinería y una Academy para desarrollar los Stim Packs (esta mejora duplica el rendimiento de los Marines), aumentar el rango de los Marines y tener disponibles médicos y FireBats.

En vez de hacer un *rush* sólo de Marines podemos optar por un *rush* de infantería. Otra vez, luego del séptimo SCV construimos un Supply Depot y mientras, el octavo SCV. Luego construimos una Barraca y dos SCVs. Construimos la segunda Barraca y seguimos produciendo sin parar Marines y SCVs. Cuando nuestra capacidad esté cerca del límite 15, construimos otro Supply Depot y más SVCs (la producción de SVCs no debe parar, a lo sumo que tengamos que ahorrar minerales para construir algo). Luego ponemos a funcionar una Refinería y otro Supply Depot (lo ideal es asignar dos o tres obreros para recolectar gas). Cuando nuestra capacidad esté cerca del límite de 26, fabricamos otro Supply Depot y una Academy. Seguimos produciendo Marines hasta que se complete la Academy. Cuando esté lista mejoramos el rango de disparo de los Marines y luego desarrollamos los Stim Packs. En el transcurso hay que hacer una tercera barraca y crear grupos de médicos y Firebats.

Para defendernos de un *rush* de seis Zerlings, mientras se construye la primer Barraca es conveniente ir haciendo un Bunker cerca de los recursos y llenarlo eventualmente con Marines. Es importante que el diseño de la base sea compacto para que esté dentro de la cobertura defensiva de los Bunkers.

El ataque precipitado no es un camino infalible, hay que hacer algunas reflexiones antes de elegir esta opción. ¿Podremos resistir la presión si algo sale mal? Jugadores experimentados pueden llegar repeler un *rush* muy bien y si lo hacen lo más probable es que quedemos en una posición desventajosa e irreversible. Debemos ponderar todos los riesgos que implica el *rush*, que es una estrategia de todo o nada.

PARCHE DIVINO

En el XCD 1 tienen el patch BETA que lleva Black & White a la versión 1.1. Corrige un montón de bugs relacionados con la IA, el multiplayer y algunos hechizos, y entre los nuevos agregados hay una opción muy esperada por los que se conocen el tutorial y el primer nivel de memoria: ¡ahora se pueden pasar por el alto cuando se comienza un juego nuevo! Como el parche se encuentra todavía en estado Beta, y Lionhead no se hace cargo, también van a encontrar un desinstalador por si surgen problemas.



Roleo por la vida

Los dioses juegan con nosotros

Por C. Isola Isart y Javier Paissán

La historia comienza mientras paseaba a mi perro (dicen que no es un can, o al menos que cuando hable de él le ponga comillas, pero yo insisto que en como mide más de diez centímetros, entró en la categoría) por las oscuras calles de una lluviosa noche bonaerense, mentalizándome para asistir a la Coya-Party, una fiesta de un centro cultural cuyo centro giraba en torno a un Coya comunista que rasguñaba una guitarra desafinada, y a la que yo, por supuesto, había sido invitado... cuando de golpe escucho el inconfundible bocinazo de la Filomena, el Fiat 1600 de mi amigo que me pasaba a buscar. Con su habitual audacia estacionó en un santiamén y, en menos de lo que canta un gallo se sumó a mi travesía...

Después de un par de gastadas que nuevamente tuve que soportar gracias a mi feroz can, nos pusimos a hablar de la falta de originalidad de los juegos de hoy en día... "¿Dónde quedó el Bubble Bobble?" y "Lo mejor que salió últimamente es el Worms..." eran las frases de cabecera. Hasta que de repente la conversación tomó un rumbo inesperado... Así es, hoy, para todos ustedes, voy a comentar un juego que es por todos conocido, y sin que se haga rogar más, les digo que es (y no me peguen por escribir filosofía barata... que de hecho lo es) la vida. Y como creemos que está excelentemente desarrollado y que se acerca bastante a la perfección, merece ser revisado como tal.

Los inicios

La vida como juego es rara. Ante todo es un título que sorprende por carecer de manual y que ya de entrada debemos jugarla según nuestro parecer, utilizando de referencia algunas soluciones de nuestros padres, familiares y amigos.

No se sabe exactamente cuándo salió a la venta, y algunos creen que su desarrollo fue bastante rápido...

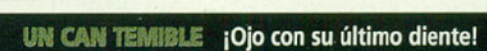
La primera versión beta, la 0.1, sólo contenía oscuridad, aunque un parche solucionó este problema agregando dos polígonos sin texturar que se los designó como el cielo y la tierra; y a su vez también se incluyo un primitivo engine de luz y partículas.

En la versión beta 0.2 se diseñó lo que se llamó "agua", y se separó a los dos polígonos previamente introducidos al programa mediante una línea aparentemente recta a la que se denominó horizonte.

La tercera mejora le cambió media cara y fue realmente un gran avance. El engine sufrió un update y gracias a los diseños anteriores se pudieron introducir mares junto a tierra seca y firme que, a su vez, era ya poseedora de texturas propias, logrando una representación muy buena de la hierba. También se agregaron todo tipo objetos como árboles, plantas y arbustos.

La versión 0.4 salió al día siguiente, incluyendo fuentes de luz dinámicas que surgían de un nuevo cuerpo, el sol. Como contraste se incluyó también a la luna, y aunque estos eran apenas unos mapas de texturas sobre los cielos en degradé, otorgaban al programa maravillosos efectos visuales. Tal era la complejidad del mismo que se agregaron pequeños pixels que más tarde el populacho bautizó "estrellas".

Perro Salvaje
Puntos de vida: 15
Fuerza: +45
Agilidad: +80


UN CAN TEMIBLE ¡Ojo con su último diente!

Luego, en su quinta versión beta, se incluyeron por primera vez "entidades" que fueron representadas por animales de todo tipo y que dieron pie a la siguiente: la 0.6 se centró en modelar mejor a estos nuevos seres. Entre las mejoras se incluyeron modelos mejor definidos y animaciones con motion capture, e incluso se separaron en géneros y comenzaron a reproducirse.

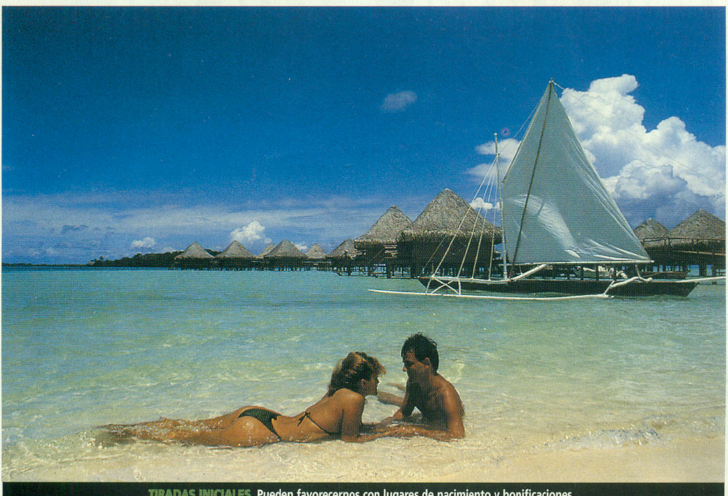
La beta 0.7 nunca llegó al público ya que el server se colgó el domingo y fue pasada por alto. Finalmente, la versión 1.0 salió al mercado tal cual la conocemos ahora.

El juego

Como se había mencionado, el hecho de no disponer de un manual hace que el programa sea muy complicado de jugar al principio. Es por eso que la característica multi-

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Padre / Madre
INTERNET: No tiene sitio oficial, pero sí muchas páginas de fanáticos.
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Un hombre, una mujer (biológicos, no se aceptan personajes con skins cambiados), un rato de esparcimiento y nueve meses.
SOPORTE MULTIPLAYER: Dos personas es lo normal. Superar este número en muchas ocasiones hace más entretenido al juego, pero normalmente produce grandes conflictos.



TIRADAS INICIALES Pueden favorecernos con lugares de nacimiento y bonificaciones...

usuario es tan importante: debemos depender de otros para que nos mantengan durante los primeros niveles del juego.

Es muy importante aclarar para que no pierdan de entrada, que poseemos una sola vida y que la opción para grabar o de password brilla por su ausencia. Para peor, el juego se desarrolla en tiempo real y, atención acá, ¡no hay pausa! Debemos decir que esto tiene dos consecuencias muy importantes, la primera es que en general el juego se pone algo lento, y la segunda es la atmósfera que crea... ¡Ahhh, que bien lograda que está!

Creación del personaje

Dado que la generación de nuestro jugador se encuentra programada al azar, nos encontramos con que la mayoría de las veces es injusta y malvada... seamos sinceros, el juego tiende hacia el caos, la violencia y el dolor. Quien tenga la suerte de recibir una tirada superior o igual a 90 vivirá en un país desarrollado (bonificación de +10 en salud, +20 en educación y +30 en tiempo de vida), quien saque entre 70 y 89 le tocará jugar en un decorado con grandes posibilidades, pero que no llega a la excelencia. Quien saque entre 50 y 69 vivirá en un país en vías de desarrollo. Y finalmente, quien obtenga 49 o menos terminará siendo tercermundista... en tal caso sus expectativas de vida se reducen drásticamente (penalización -55 al desarrollo mental y físico y penalización de -70 de resistencia a las enfermedades).

Superada esta parte, el programa hace las tiradas de raza, sexo y apariencia (que depende exclusivamente de las de nacimientos anteriores) y finalmente las de fuerza, resistencia, inteligencia, percepción, carisma, liderazgo y otros. Realmente en este aspecto no le falta una sola opción. Lo fantástico del juego es que cada uno mediante sus decisiones elige si quiere mantenerse neutral, bueno o malo. Al final, se otorga un nombre al personaje y se comienza a interactuar con el mundo real.

No existen trucos más que algunas mejoras para el personaje, que se logran realizando complicadas acciones (cirugías, estudios, ejercicios, ganar el Quini...) pero por lo común generan la hostilidad de los demás usuarios, por lo que no se recomienda.

La duración del juego depende de infinidad de factores. Sin embargo, tarde o temprano finaliza -no como los productos de Maxis-, hecho que sucede cuando el personaje pierde su única vida... parece injusto pero dada la gran cantidad de jugadores que atestan el server, debemos aceptar este requisito.

En resumen

Lo que más impacta es la velocidad que tiene el programa en cada orden, ya que la reacción es casi instantánea. Los gráficos no se quedan atrás: no se ve un sólo pixel y las texturas están correctamente seleccionadas. Los modelos son fielmente reproducidos y sus movimientos resultan mucho más que fluidos. Quizás el sonido sea el punto débil del programa, que a pesar de ser de alta calidad y posicional -salvo en algunas excepciones como "La cucaracha"-, es en un gran porcentaje vomitivo (pop, cumbias y boleros son la peor muestra de ello).

Tal vez el hecho de no poder pausar ni grabar, contribuye a la alta cantidad de suicidios que hay por sesión, pero, más allá de esto, ganar o perder depende de cada uno. Sin duda alguna, éste es un juego que todos deberían probar.





CLIPPING BUGS Algunos defectos poligonales arruinan el juego.

Cómo armar una LAN casera

La antesala de una buena tarde con amigos

Por F. Coun y Mauricio Segovia

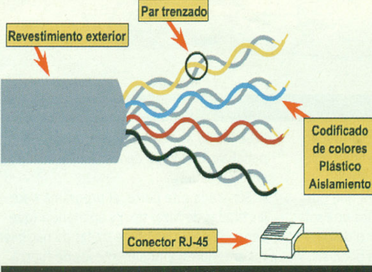
El momento más importante del desarrollo de las computadoras se produjo cuando se empezaron a interconectar unas con otras. A partir de ahí, dejaron de ser meros instrumentos de cálculo para convertirse en transmisores de información. Con los años aumentaron las velocidades, disminuyeron las distancias y creció el volumen de información transmitida. Este perfeccionamiento tuvo su ápice con Internet, que como muchos de los avances más importantes de la humanidad nació con fines militares. Rápidamente se expandió a la ciencia y a la educación, para terminar, tal como la conocemos hoy, influyendo en casi todos los órdenes de nuestras vidas, incluyendo los juegos para PC.

Lamentablemente muy pocos cuentan con la posibilidad de una conexión a Internet de banda ancha como para poder jugar decentemente pero, a no desesperar, todavía contamos con la posibilidad de armar una pequeña red en casa e invitar a nuestros amigos para jugar durante tardes enteras.

Entendiendo de qué se trata

Pocos son los que se animan a meter mano a sus PCs, ya sea por desconocimiento, miedo o simplemente por pereza. Para instalar una red, nos tenemos que armar de paciencia y aprender nuevos conceptos como ser: placas de red, Hubs, cables UTP, conectores RJ-45, 10/100 Mbps, protocolos, etc. No se asusten que nada de esto es imposible, sino, no estaría a la venta...

Primero los voy a dejar con Mauricio que va analizar el Hardware necesario para armar la red y cómo instalarlo; y luego, retomando la posta, voy a explicarles cómo configurar los protocolos de manera eficiente para poder jugar o en su defecto, detectar los posibles errores.



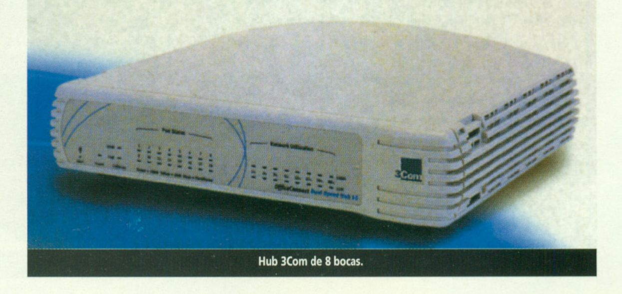
Esquema de cable UTP.

Nuevos conceptos

Si han llegado a este punto del artículo es porque seguramente están pensando en armar una LAN (Local Area Network o Red de Área Local) casera, para lo que necesitarán: Cables de red, placas de red y Hub.

Hay dos tipos de cable de red en el mercado, el cable coaxil de 50 O o RG58 que transmite datos a una velocidad de 10 Mbps (megabit por segundo) con un alcance máximo de 185 metros sin que se disperse la señal y el cable UTP (Unshielded Twisted Pair o Par Entrelazado no Blindado) Nivel 5 que transmite datos a una velocidad de 100 Mbps y tiene un alcance máximo de 75 metros.

Una placa de red o tarjeta NIC (Network Interface Card) es un dispositivo que permite conectarnos a la red. Existen tres clases de placas de red con topología Ethernet, la 10BaseT con conector RJ-45 (similar a la ficha telefónica pero más grande) y una velocidad de 10 Mbps; la 10BaseTX con conector RJ-45 a 100 Mbps (ambas para cable UTP) y por último la 10Base2 con conector BNC (British



Hub 3Com de 8 bocas.

National Conector o Conector Nacional Británico) para cable coaxil. Las de clase 10baseTX solo pueden ser PCI, mientras que el resto pueden ser ISA o PCI. También existen motherboards con placas de red 10BaseT incorporadas denominadas placas de red on-board.

El Hub es un dispositivo que tiene por objeto repartir y ampliar la señal que se envía desde una PC hacia el resto. Existen varios tipos de Hub según su velocidad: 10 Mbps, 100 Mbps y combo 10/100 Mbps. Es indispensable para conectar más de dos PCs con cable UTP. Una de sus características principales es que puede cascadearse (unirse) con otros Hubs; por ejemplo, si poseemos un Hub de 8 bocas podemos conectarlo a otro de 8 bocas y de esta manera obtendremos 14 o 16 bocas, dependiendo del modelo.

De compras

A la hora de comprar estos dispositivos tenemos dos opciones: las marcas genéricas o las marcas conocidas. En las líneas siguientes haré una breve reseña de ambas.

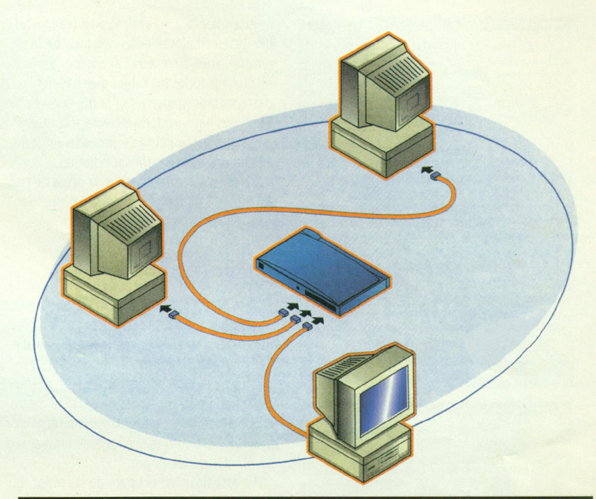
De las placas de red Ethernet de marcas reconocidas tal vez las más importantes son las 3Com. El modelo 3C905C-TX, PCI, tiene conector RJ-45, detección automática de velocidad (10 o 100 Mbps) y soporta operaciones de half y full duplex. Su rendimiento y durabilidad es óptimo, con un precio aproximado de $75.

Entre las placas Ethernet genéricas tenemos la NE2000, ISA, con un combo de conectores RJ-45 y BNC y velocidad máxima de 10 Mbps. Su rendimiento es bueno y su precio ronda los $15.

Las placas basadas en el chipset de Realteck modelo 8029AS, PCI, también poseen un combo de conectores RJ-45 y BNC y una velocidad de 10Mbps. Estas tienen un inconveniente particular con Windows 98 Segunda Edición. Cada tanto, al apagar el sistema quedará colgado con el mensaje "Espere mientras se cierran los programas" y para solucionarlo tendremos que reinstalar el driver de la placa de red. Su durabilidad y rendimiento no ha sido de lo mejor. El precio aproximado es de $15.

Otro modelo de Realteck es el 8139, PCI, conector RJ-45, detección automática de la velocidad (10 o 100 Mbps), half y full duplex. Su rendimiento es aceptable y ronda los $20.

De los Hubs 3Com probamos el OfficeConnect 3C16750B, con detección de la velocidad a la que está conectado cada equipo, indicador de porcentaje se uso de la red e indicador de colisión (la pérdida de información que se produce cuando el tráfico



Esquema de conexión de una red con Hub.

en la red sobrepasa la capacidad del Hub) ya sea en 10 o 100 Mbps. Además permite cascadeo con RJ-45, soporta operaciones de half y full duplex y la conmutación de paquetes entre 10/100 es automática. El precio del Hub 3Com para 8 bocas es de aproximadamente $180 y el de 16 bocas, $335.

En lo que respecta a los HUB genéricos, la cantidad que se encuentran en el mercado es tan abundante que opté por describir los mejores que he probado.

El Hub CNET Connet CFNH 608S-616S viene equipado con detección automática de velocidad 10/100, permite cascadeo, posee indicadores de colisión en 10 o 100 Mbps y la conmutación de paquetes entre 10/100 es automática. Si bien su rendimiento no se compara con el de 3Com, supera ampliamente al resto de las marcas genéricas. El precio para 8 bocas es de $140 y para 16 bocas de $290 aproximadamente.

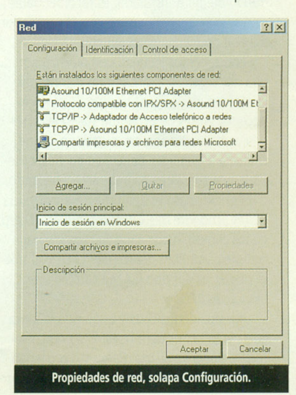
El Hub CNET Connet CFN 609 posee una velocidad de transferencia de 10 Mbps y viene equipado con indicadores de colisión, permite cascadeo para BNC o RJ-45. Su rendimiento ha sido más que aceptable y el precio para 8 bocas es de $75 mientras que para 16 bocas es de $130.

El Hub Encore con una velocidad de transferencia de 10 Mbps también está equipado con indicadores de colisión, es apilable y permite cascadeo para BNC o RJ-45, su rendimiento es aceptable, pero no es aconsejable el cascadeo por problemas de colisión. Su precio aproximado para 8 bocas es de $55 y para 16 bocas, $90.

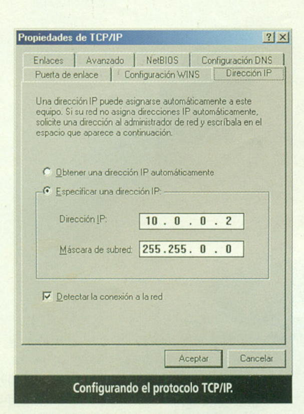
Como hemos visto las diferencias de precio son sustanciales entre los equipos de marca y los genéricos, pero si se deciden por comprar algún elemento de calidad, es mejor que éste sea el Hub ya que permite mejorar el rendimiento global de la red. Un dato muy importante a tener en cuenta es que la velocidad de la red estará determinada por el componente más lento.

Metiendo mano a la PC

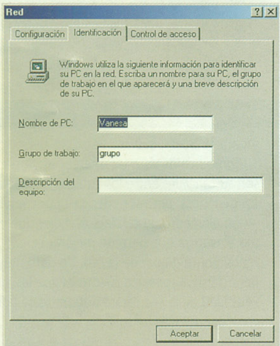
Debemos tener en cuenta que cada PC que conectemos a la red debe tener una placa de



Propiedades de red, solapa Configuración.



Configurando el protocolo TCP/IP.



Asignando nombre y grupo de trabajo a la PC.

red. Para saber si tenemos instalada una o, en su defecto, si contamos con un slot disponible para instalarla, es recomendable revisar la PC o comunicarse con el proveedor del equipo.

Si no tenemos instalada en nuestro equipo una placa de red explicaremos a continuación cómo identificar que tipo de placa se necesita. Antes de proseguir hay que tener en cuenta que si son inexpertos en lo que respecta al desarme de su equipo es aconsejable que consulten con alguien capacitado.

El primer paso es apagar y desenchufar la PC (es prudente desconectar también el resto de los cables), luego sacar la tapa y mirar cuál slot está libre dentro de la PC. Si el slot es negro, es del tipo ISA, en cambio si es blanco, es PCI.

Una vez identificada y adquirida la placa que necesitamos para nuestro equipo, procederemos a instalarla. Para esto procedan de la forma anteriormente explicada y luego inserten la placa en el slot vacío (es preciso que esté completamente insertada en la ranura), vuelvan a cerrar el equipo, a reconectar todos los cables que hayan desconectado y enciendan la PC. Cuando Windows haya iniciado detectará la nueva placa automáticamente y procederemos a instalar los drivers correspondientes.

Ya sabemos cómo instalar la placa de red, así que nos queda por decidir qué tipo de red debemos armar.

Sabia elección

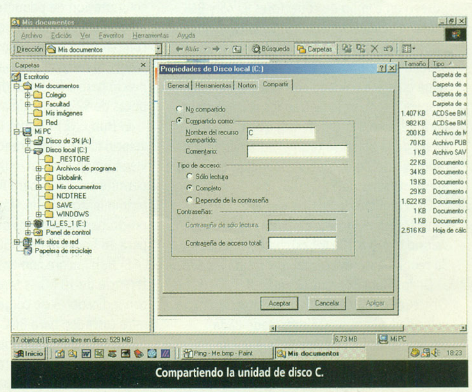
A la hora del armado de la red tendremos que elegir entre cable UTP o coaxil. Una red basada en cable UTP tiene menor alcance, pero su velocidad de transmisión es muy superior y el costo del cable armado (siempre pídanlo de esta forma) es de $1,15 el metro. El coaxil es más económico y tiene un mayor alcance, pero sólo es aconsejable en una red de no más de 5 equipos.

En esta nota me ocuparé de las redes con cables UTP, si quieren enterarse de cómo armar una red con cable coaxil lean la nota escrita por DaN en la XPC # 12.

Si querés armar una red desde tu casa a la casa de un amigo podés hacerlo, pero tenés que tener en cuenta la cantidad de metros y la relación con tus vecinos para que te autoricen a pasar el cable. Otra opción es juntarse en una sola casa, para lo cual es necesario que cada cual traslade su PC con su correspondiente monitor, teclado, mouse, etc.

Si la red va a ser entre dos PC podés utilizar un sólo cable UTP sin necesidad de comprar un Hub (este cable se llama cruzado) y conectar ambos extremos a cada una de las placas de red de las PCs.

Para interconectar más de dos PCs, es imprescindible comprar un cable de red UTP simple por cada una de las PCs y un Hub. Luego conectar un extremo del cable a la placa de red y el otro a cualquiera de las bocas del Hub (salvo, si tiene, en una especial sólo para cascadeo), repitan esta operación para el resto de las PCs.



Compartiendo la unidad de disco C.

Un dato interesante es que si tenés armada una red con coaxil podés unirla a una con UTP a través de un Hub (que posea conector BNC), por supuesto que la velocidad máxima de la red será de 10 Mbps.

Protocoleando

Una vez instaladas las placas de red, cargados los drivers y conectados los cables, nos quedan por configurar los protocolos que son algo así como "lenguajes" utilizados por los sistemas operativos para comunicarse entre sí. Los más utilizados en los juegos son TCP/IP (Transmision Control Protocol/Internet Protocol o Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo de Internet) e IPX/SPX (Internetworking Packet Exchange/Sequenced Packet Exchange o Intercambio de Paquetes para Trabajo entre Redes/Intercambio de Paquetes Secuenciado). Al agregar la placa de red, automáticamente instala el protocolo TPC/IP, aunque será necesario configurarlo de una manera especial para que todas las PCs se vean entre sí.

La descripción de la configuración está basada en un Windows Me, pero se aplica sin problemas a Windows 95 y 98. Tengan en cuenta que no hace falta disponer de la misma versión de sistema operativo en todas las PCs a la hora de armar la red.

Para comenzar debemos ir a Panel de Control -> Red, allí encontraremos, en la solapa Configuración, una lista con los dispositivos de red instalados y los protocolos asociados. Aquellos que además cuenten con MODEM notarán no sólo la placa de red, sino también "Adaptador de Acceso telefónico a redes" y "TCP/IP -> Adaptador de Acceso telefónica a redes" que representan, respectivamente al MODEM y al protocolo asociado

```
MS-DOS

C:\>ping mauricio

Haciendo ping a mauricio [10.0.0.1] con 32 bytes de datos:

Respuesta desde 10.0.0.1: bytes=32 tiempo<10ms TDV=128
Respuesta desde 10.0.0.1: bytes=32 tiempo<10ms TDV=128
Respuesta desde 10.0.0.1: bytes=32 tiempo<10ms TDV=128
Respuesta desde 10.0.0.1: bytes=32 tiempo<10ms TDV=128

Estadísticas de ping para 10.0.0.1:
    Paquetes: enviados = 4, Recibidos = 4, perdidos = 0 (0% loss),
Tiempos aproximados de recorrido redondo en milisegundos:
    mínimo = 0ms, máximo =  0ms, promedio =  0ms

C:\>net view \\mauricio
Recursos compartidos en \\MAURICIO

Nombre compartidoEscribir        Comentario
-------------------------------------------------------------------------------
C             Disco
D             Disco
El comando se completó correctamente.

C:\>_
```

Ventana de comandos con un PING y un NET VIEW.

a éste. Tengan cuidado ya que no deben modificar sus valores. El que nos interesa es el protocolo "TCP/IP -> Modelo de placa de red". Al hacer doble click sobre éste accederemos a la ventana "Propiedades de TCP/IP". Debemos hacer click sobre "Especificar una dirección IP" e ingresar los valores "Dirección IP" y "Máscara de subred" teniendo en cuenta lo siguiente: Ambos valores están representados por cuatro números separados por puntos, llamados octetos, que van del 0 al 255 cada uno. La dirección IP se refiere al valor que los identifica como miembros de una red, deben hacer coincidir los tres primeros octetos en todas las PCs conectadas, salvo, el cuarto que debe ser diferente en todas. La máscara de subred es indicativo del tipo de red, por lo general es conveniente poner 255.255.255.0 (no vale la pena ahondar en explicaciones en este punto) y también debe ser el mismo en todas las PCs.

Luego de aceptar los cambios vamos a agregar el protocolo IPX/SPX utilizado en algunos juegos que no tienen soporte TCP/IP. Siempre en la solapa "Configuración" de la ventana "Red", clickear sobre el botón "Agregar..." y luego en "Protocolo". Aparecerá una lista con los protocolos disponibles entre los cuales está "Protocolo compatible con IPX/SPX", hacer doble click sobre el mismo y verán que al volver a la ventana "Red" ahora tenemos dos líneas nuevas con este protocolo, en caso de tener MODEM, por lo que tendremos que eliminar la que esté asociada al mismo dejando solamente la asociada a la placa de red. Por suerte no hace falta modificar la configuración de este protocolo.

El siguiente paso será habilitar a nuestra PC para que comparta archivos e impresora, en caso de contar con una y así desearlo. Para lo cual deberemos clickear sobre el botón "Compartir archivos e impresoras..." y seleccionar las opciones necesarias.

Otra opción que podemos modificar en la solapa "Configuración" es "Inicio de sesión principal". Este cambio es optativo, pero si nos molesta que aparezca la ventana para ingresar un usuario y contraseña al inicio de sesión deberemos seleccionar "Inicio de sesión en Windows".

Una última modificación: En la misma ventana "Red", pero en la solapa "Identificación" debemos completar los campos "Nombre de PC" y "Grupo de trabajo". El primero debe ser único en cada PC, mientras que el segundo debe ser idéntico para todas. Ambos valores no pueden incluir espacios en blanco. Es recomendable que el nombre de la PC sea simple y corto.

Luego de todas estas modificaciones proceder con el reinicio de la PC.

Compartiendo

Ya estamos más cerca de poder jugar, en realidad, ya podríamos comenzar a jugar, pero antes vamos a mirar un poco que otras cosas podemos hacer en una red.

Si queremos compartir carpetas, por ejemplo, donde tengamos drivers, o patches que el resto pueda necesitar a la hora de jugar debemos ir al Explorador, clickear con el botón derecho del mouse sobre la carpeta (o unidad de disco) y seleccionar "Compartir". Tengan en cuenta que esta opción solamente aparece si activaron "Permitir que otros usuarios tengan acceso a mis archivos". En la ventana que aparece, deben seleccionar "Compartido como" y completar "Nombre del recurso compartido" (como nombre predeterminado aparece el nombre de la carpeta o unidad de disco). En "Tipo de acceso" deben elegir de qué forma estará compartido, ya sea "Sólo lectura" o "Completo" (lectura y escritura). Todos los archivos incluidos en dicha carpeta (y las siguientes subcarpetas) podrán ser vistos y accedidos por todas las PCs conectadas. A continuación aparecerá una mano extendida debajo de la carpeta o unidad compartida indicando que hemos realizado correctamente la operación.

Para ver los recursos compartidos (nuestros y de los demás) podemos hacer doble click en "Mis sitios de red" -> "Toda la red" o utilizar el comando "net view \\Nombre_de_PC" desde una ventana de DOS. También pueden conectarse a un recurso haciendo click con el botón derecho del mouse sobre "Mis sitios de red" y luego seleccionar "Conectar a unidad de red...". En "Ruta" deben poner \\Nombre_de_PC\Carpeta_compartida.

No solamente archivos se pueden compartir, sino también, impresoras, scanners (depende de los drivers del fabricante) y hasta la conexión a Internet, esto último incorporado de forma nativa a partir de Windows 98 Segunda Edición.

Problemas

En caso de no poder "ver" algunas de las PCs en la red podemos probar el comando "ping Nombre_de_PC" dentro de la ventana de DOS. Si responde el número de IP seguido de un valor de tiempo en milisegundos quiere decir que la PC está en red, por lo que tal vez no hayan compartido ninguna carpeta, ahora si responde "Host desconocido Nombre_de_PC" hay que verificar que no haya problemas de conectividad, para lo cual pueden revisar en la placa de red si enciende el led de Link y si utilizan un Hub, verificar que encienda también el led correspondiente a la boca conectada. Si encienden ambos leds, verificar la configuración del protocolo TCP/IP, de no hacerlo probar con otro cable y/o otra boca del Hub que sepamos que funciona. De persistir el problema verificar en la PC por medio del comando WINIPCFG que tenga los valores de IP asignados a la placa de red, asegurarse que los drivers sean los correctos para la placa instalada y que esta no tenga conflictos de hardware con ningún otro componente (Panel de Control -> Sistema -> Administrador de dispositivos).

Conclusiones

Tal vez les parezca difícil, pero les aseguro que con un poco de paciencia, y amigos dispuestos a pasar horas y horas jugando, el resultado será realmente reconfortante. No esperen jugar demasiado la primera vez que se reúnan ya que la mayor parte del tiempo se pasa en configurar todas las PCs con sus placas de red de forma óptima, compartir los archivos, instalar los juegos y probar qué tal funcionan. Pero de ahí en más no podrán esperar a que pasen los días para volver a juntarse. ¡Cuantos más sean, mejor, y cuanto más grande la casa, también!

Espero que esta guía les sea de utilidad. Cualquier consulta que tengan no duden en escribir a nuestro correo de lectores.

EMPEROR
BATTLE FOR DUNE

Casa por Casa y junto con algunas cositas bastante interesantes, aquí se van a poder enterar de todo lo que necesitan saber para convertirse en los nuevos emperadores de Arrakis.

Por Santiago Videla

Las alianzas

A lo largo de la campaña de Emperor, una serie de Casas secundarias les van a ofrecer la oportunidad de unirse a ustedes, con lo que ganarán nueva tecnología y algunas unidades especiales que de otra forma no podrán producir. Muchas de estas sub Casas están en conflicto entre sí, lo que significa que de una u otra forma aliarse con una les traerá como consecuencia hacerse nuevos enemigos, por lo que tendrán que elegir con cuidado llegado el momento.

Si actúan con inteligencia hasta es posible aliarse con más de una de estas Casas sin importar que sean enemigas entre sí, pero ojo, porque si alguna se aviva que las están garcando la mano puede ponerse fea. En el modo multiplayer, estas sub Casas se pueden elegir directamente y no tendrán que preocuparse por quién está peleado con quién.

Aquí pueden ver lo que cada Casa tiene para ofrecer:

1- Casa Ix

La avanzada tecnología que poseen los Ixians proporciona dos nuevas unidades de las cuales sólo una es realmente efectiva.



Projector tank: Además de funcionar como un tanque ligero, una vez que lo pongan en posición, puede generar réplicas holográficas de cualquier unidad que ustedes le indiquen. Estas copias se mantienen activas hasta que se termine su energía y solo sirven para confundir al enemigo, aunque por muy poco tiempo.



Infiltrator: La unidad más valiosa que se consigue al aliarse con los Ixians es el Infiltrator y para entrar en bases enemigas fuertemente vigiladas puede ser de gran ayuda. Estas pequeñas zondas no tienen armamento propio, sino que funcionan como bombas a control remoto y la gran ventaja que tienen es que pueden permanecer invisibles casi en todo momento, a menos de que pasen demasiado cerca de algún soldado y éste las detecte.

Una vez indicado el blanco, los Infiltrators se autodestruyen cerca de él, reventando todo lo que tengan alrededor... con tan sólo cuatro de estos es posible destruir un Construction Yard (la estructura más resistente de todas), así que ya se imaginarán lo útiles que pueden ser para demoler una base.

Tan solo por esta unidad, la Casa Ix es una muy buena elección y una gran ayuda contra cualquier enemigo, sobre si son de esos que se quedan acobachados en la base.

2- Casa Tleilaxu

Esta raza utiliza una tecnología biomecánica que puede ser muy efectiva o completamente inútil dependiendo contra quién la usen.



Contaminator: Son la primera y la más inútil de las unidades Tleilaxu, ya que sólo pueden llegar a servir en muy grandes cantidades (más de 20) y nada más afectan a los soldados. Al no tener armas, los Contaminators solo pueden golpear a su víctima, pero si se acercan lo suficiente como para hacerlo pueden derribar a quién sea de un solo golpe y al hacerlo convertirán al enemigo otro Contaminator.



Leech: Ellos son la razón por la que esta Casa puede llegar a valer la pena, ya que además de ser muy veloces, tan sólo con un ataque son pueden plantar una larva en cualquier vehículo, que lentamente irá quitándole energía y al destruirlo nacerá otro Leech.

Si piensan elegir esta Casa, tengan en cuenta que contra los Atreides sus unidades prácticamente son inútiles, porque los Repair Tank que tienen pueden remover las larvas de Leech de los vehículos haciendo que el daño sea casi insignificante.

Ambas unidades Tleilaxu pueden regenerar su energía.

3- Imperial Sardaukar

Estas son nada menos que las fuerzas del difunto emperador de Arrakis y a su vez, otra de las mejores alternativas a la hora de buscar alianzas, por lo que no cabe la menor duda que hacerse amigos de ellos es muy recomendable.



Sardaukar Warrior: Estos guerreros tienen una poderosa ametralladora con un muy buen alcance, capaz de hacer puré de una a cualquier soldado (incluyendo a los Snipers) y en grupos no muy numerosos hasta pueden hacerle el aguante a tanques y todo lo demás.



Sardaukar Elite: Estos son todavía más grossos que los anteriores, ya que tienen más poder de fuego y mayor alcance que un Laser Tank de los Ordos, encima de todo pueden atacar tanto a unidades aéreas como terrestres. En grupos de más de diez, son muy peligrosos para cualquier vehículo, pero no son tan eficientes contra otros soldados, por lo que necesitan la protección de los guerreros comunes para evitar ser alcanzados.

Una fuerza combinada de las dos clases de guerreros Sardaukar puede hacerse cargo de pulverizar una base completa sin ayuda de nadie, pero siempre estén atentos a las unidades de artillería que les manden, ya que son la peor amenaza para estos mini Rambos.

4- Los Fremen

Los guerreros Fremen son los nativos de Arrakis y si se trata de sorprender al enemigo, sus fuerzas pueden ser por lejos las mejores, ya que pueden permanecer invisibles incluso mientras se mueven.



Fremen Warrior: Similares a los Snipers de los Atreides, sólo que tienen menos alcance, pero el poder hacerse invisibles los hace más peligrosos para la infantería enemiga.



Fremen Fedaykin: De estos dos tipos de guerreros, los Fedaykin son especialmente peligrosos, porque el arma que usan es bastante poderosa contra cualquier objetivo y en grupos de no más de diez elementos pueden demoler estructuras en segundos.

En la misión final de la campaña estos sujetos son imprescindibles, ya que son el único medio seguro para cuplir con lo que tienen que hacer, o sea que como aliados son una de las mejores opciones que van a encontrar.

5- Guild of Navigators:

Salvo por tener un importante control del transporte intergaláctico (son quienes trasladan a las fuerzas de las tres Casas a Arrakis) lo único que se sabe de ellos es que sus planes en ese planeta van más allá de lo que aparentan.



Guild Maker: Algo así como una especie de babosas que lanzan un ataque de electricidad que se ramifica y causa importantes daños a todo lo que toca, muy especialmente a los soldados, que casi en todos los casos mueren de una.



NIAP Tanks: Son el segundo agregado que proporciona esta raza y además de tener un muy buen poder de fuego, estos aparatos son capaces de transportarse a cualquier lugar del mapa tal y como lo hacían los Harvesters y los Chrono Troopers aliados en Red Alert 2 (presionando la tecla "**D**").

Al transportarse, estos tanques quedan inmóviles por unos segundos y eso los hace muy vulnerables, pero si los usan con inteligencia pueden ser más grossos de lo que se imaginan.



Un consejo para conseguir plata más rápido:
Sin importar con quién estén jugando, al comenzar una misión agarren una o dos de las unidades más rápidas que tengan y exploren todo lo que puedan y destruyan cualquier vehículo averiado que encuentren tirado por ahí.
Cada vez que destruyan uno de estos vehículos encontrarán unas cajitas que les darán una buena cantidad de recursos y en muy poco tiempo conseguirán acumular dinero suficiente como para armar una base bien pulenta.

Casas principales: Los Atreides

En la peli ellos eran los buenos y contra todos nuestros pronósticos aquí terminaron siendo lo mejorcito. La Casa Atreides tiene el privilegio de contar con las unidades propias más poderosas y mejor balanceadas de todo el juego, por lo que son capaces de bancarse lo que venga incluso sin tener que aliarse con ninguna Casa secundaria.

Por sus características, sus fuerzas son ideales para aquellos que juegan a la defensiva, porque el principal problema que tienen es que sus unidades más importantes son muy lentas y eso les impide montar ataques repentinos efectivos, que en la jerga se conoce como "Rush".

Además de esto, los Atreides son la única Casa que cuenta con un vehículo capaz de reparar a sus compañeros, lo que hace que subir de nivel con ellos sea muy fácil y en poco tiempo eso les permita aplastar a sus oponentes atacando de frente con tan sólo un pequeño grupo de unidades de nivel 3.

1- En la defensa

Para cualquier cosa que quieran hacer, los Atreides basan la mayor parte de su poderío en tres unidades: Los Minotaurus (artillería pesada y la mejor unidad de esta gente), los Mongoose (apoyo con capacidad antiaérea) y los Repair Tank, por lo que les conviene concentrarse en ellos para montar una defensa sólida.

Dentro de su base, estos chicos buenos son muy difíciles de vencer, gracias al enorme poder de fuego y el alcance de sus vehículos, si bien cuentan con dos excelentes estructuras de defensa que sirven tanto para dar apoyo en tierra como para reventar a cualquiera que se quiera hacer el loco por aire. A veces ni siquiera hace falta usarlas.

Con una buena cantidad de Repair Tanks ubicados cerca de sus fuerzas de defensa pueden hacer de su base un lugar muy seguro para vivir, pero siempre tengan la precaución de ubicar a los susodichos Repair Tanks en parejas, para que así puedan repararse entre ellos en caso de resultar dañados en medio de un tiroteo.



Es un buen consejo rodear el Construction Yard con paredes (en especial cuando el enemigo son los Ordos o en multiplayer) para evitar sorpresas desagradables si un técnico llega a aparecer cerca.

2- En el ataque

A la hora de pasar a la ofensiva, un grupo de no más de seis **Minotaurus** (si son de nivel 3 mucho mejor), acompañados por otros tantos **Mongoose** y algunos **Repair Tanks** es todo lo que necesitan para definir un combate.

A paso lento pero firme, siempre es importante formar a estas unidades de manera tal que los Repair Tank tengan espacio para actuar y no tengan que pasar delante de ellas. Si se toman la molestia de avanzar con cuidado, evitando que se separen mucho, ni siquiera los gusanos serán un problema (a menos que salgan directamente de abajo).

Si prefieren jugar de una forma más sutil, los **Apc** son la mejor forma de dejar en bancarrota a cualquiera ya que, al poder hacerse invisibles, son el mejor medio para introducir un grupo de técnicos en territorio enemigo, para capturarles todo lo que tengan, técnica muy usada en los modos multiplayer.

Para que los Apc no se delaten al atacar a alguien que pase cerca es necesario desactivar el modo de guardia (presionando la tecla "**G**") y procuren avanzar de a poco, porque de otra forma no podrá mantenerse oculto.

Por aire, esta Casa no es muy buena, porque a pesar de ser muy rápidos, a sus aviones los bajan de un hondazo y encima las armas que tienen sólo son efectivas atacando con muchas unidades (más de diez).





Nunca es conveniente armar grupos de unidades demasiado grandes, porque a la hora de moverse o atacar se van a estorbar unas a otras y encima se convierten en un blanco fácil para la artillería o armas de destrucción masiva. Lo mejor es tener a las unidades de cada clase separadas en grupos individuales, de esa forma van a lograr un mayor control sobre la situación.
Tengan muy en cuenta que presionando la tecla "T" pueden seleccionar todas las unidades del mismo tipo que la que estén controlando en ese momento, pero con esto sólo van a elegir las que estén a la vista en pantalla.
Si al presionar la "T" no tienen a la vista ninguna unidad (ni siquiera la que están controlando) automáticamente estarán seleccionando todos los vehículos de la misma clase que estén en el mapa sin importar su ubicación.

Unidad especial: Sonic Tank

Hizo su debut en Dune II y en Emperor es la segunda unidad más poderosa de todas. Si bien la potencia que tiene lo convierte en un arma muy peligrosa, el gran problema que presenta el Sonic Tank es que sus disparos dañan a quienes estén en la línea de fuego, sin importar que sean enemigos o aliados.

Nunca es conveniente usar más de dos o tres de estos al mismo tiempo y siempre que vayan a hacerlo colóquenlos al frente de todas sus otras unidades, porque de lo contrario pueden ocasionarles pérdidas catastróficas. Con un blindaje ligero, estos vehículos son más indicados para defender, que para atacar, pero de cualquier forma si los van a usar o si llegan como refuerzos tengan mucho cuidado en dónde los dejan, ya que basta que un insignificante Scout se acerque para que abran fuego, causando destrozos a todo lo que está en la línea de tiro.



Ataque especial: Hawk Strike

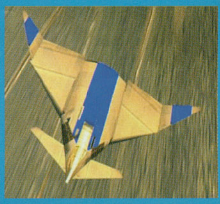
El ataque del palacio Atreides no causa daños a las estructuras, sino que sólo puede afectar a las unidades enemigas.

Quienes son alcanzados por esta arma entran en un inevitable pánico que los obligará a irse del escenario. A veces eso puede abrir una buena brecha en la defensa enemiga, como para que podamos entrar a su base cómodamente.



La unidad que no todos podrán usar: Air Drone

Estos aviones se mantienen volando todo el tiempo y únicamente pueden atacar blancos aéreos con sus misiles. Sus blindajes son muy débiles, por lo que su única función realmente útil es la de asediar a llos Carryall enemigos.



Los Ordos

Esta Casa es la mejor opción para los jugadores ofensivos, porque la principal característica de sus unidades es la velocidad.

A pesar de no tener tanto poder de fuego como los Atreides, la capacidad de esta gente para montar ataques repentinos es asombrosa, ya que pueden recorrerse un mapa en segundos y regresar rápidamente a la base si es que hace falta.

Otra característica muy importante de los Ordos es que todas sus unidades, con excepción de los Harvesters, tienen la capacidad de repararse automáticamente y aunque esto no lo hacen muy rápido que digamos, no necesitan de ninguna ayuda externa.

En su mayoría, las unidades de esta Casa poseen escudos que desvían y devuelven algunos disparos de armas de energía, como los láseres, causando que quien los ataque con este tipo de armamento también resulte dañado o destruido.

En el juego Single Player, la posibilidad de aliarse con los Sardaukar en las primeras misiones les dan una importante ventaja, que con el correr del tiempo se hará notar y mucho.

1- En la defensa

El mayor problema para los Ordos son los ataques por aire, porque sus dos estructuras de defensa únicamente sirven para atacar unidades terrestres y sus unidades antiaéreas son débiles y no causan mucho daño.

De todas las fuerzas de esta Casa, los **AA Troopers** son los más indicados para mantener a cualquier intruso volador lejos, porque siendo soldados no sufren tanto daño por los ataques con misiles y al ser baratos pueden producirlos en masa sin que les afecte mucho el bolsillo.

Si están aliados con los **Sardaukar**, lo mejor es dejar lo de la defensa antiaérea en manos de los **Sardaukar Elite**, ya que no hay nadie más indicado para ese trabajo que ellos.

Los **Apc** también pueden atacar objetivos voladores, pero sus débiles escudos sólo los hacen recomendables para cuando tengan que salir de la base.

Como mejor unidad en este bando tenemos a los **Kobra**. Estos tanques tienen la habilidad de transformarse en una poderosa batería de artillería de largo alcance (presionando la tecla "**D**") lo que los convierte en imprescindibles para proteger una base, especialmente si los colocan cerca de los accesos.

Al alcanzar el nivel 3, los impactos de sus proyectiles producen una onda expansiva que causa serios daños, pero eso no es todo, porque además de repararse con mayor rapidez ganan la habilidad de moverse casi a la misma velocidad que un Laser Tank, con lo que



se convierten en uno de los vehículos más peligrosos del juego.

Rodear al Construction Yard con paredes lo más pronto posible es una obligación en especial si se combate contra los Atreides y sus insoportables Apc invisibles, repartan bien sus fuerzas de defensa y recuerden que los Scouts pueden detectar unidades invisibles, de ese modo evitarán que se les cuele algún perchado.



La única forma que tienen los Ordos de curar a cualquier unidad luego que son infectadas por los ataques de los **Leech** de los apestosos Tleilaxu es haciendo que algún vehículo ataque a la unidad infectada (manteniendo la tecla **Ctrl** presionada) hasta que la larva desaparezca.

Luego, gracias a su capacidad para regenerarse, los vehículos dañados volverán a la normalidad lentamente.

Si en este proceso la unidad en cuestión es destruida por ustedes, por lo menos no nacerá un nuevo Leech.

2- En el ataque

Como dije antes, el fuerte de los Ordos son los ataques rápidos y para eso los Laser Tanks respaldados por algunos Apc y Dust Scouts son obligatorios.

Si encuentran a las fuerzas enemigas fuera de su base, estas unidades les darán la posibilidad de ir a atacar y retirarse (si es necesario) antes de que los contrarios puedan regresar para montar una defensa, a veces eso puede llevarlos a una victoria rápida.

Por su lado, los Dust Scouts son ideales para tender emboscadas o pasar desapercibidos, porque al pararlo sobre los pozos de arena movediza pueden enterrarse y permanecer ocultos sin que puedan atacarlos ni detectarlos, hasta que ustedes los muevan.

Al igual que defendiendo, para atacar los Kobra son vitales, no sólo por su alcance y dureza, sino también porque son bastante rápidos en comparación con otras unidades del mismo tamaño. Siempre es bueno usar estos tanques en dos pequeños grupos para que cuando uno avanza el otro esté en modo artillería para cubrir-



los, porque en su modalidad normal son casi inservibles y de esta forma al enemigo le costará bastante acercarse a ellos. No olviden de llevar siempre un grupo de Apc para protegerlos de cualquier incursión aérea.

Por sí solos los Apc de los Ordos pueden usar su gran velocidad para llevar algunos técnicos de paseo a alguna base enemiga y dejar que se diviertan capturando estructuras.

Por aire, los Ordos no sirven para nada ya que la única unidad de combate que tienen es demasiado cara y no causa daños importantes, por lo que únicamente puede ser útil para el reconocimiento del terreno.

En multiplayer, los Ordos son ideales para presionar al contrario y cortarle los víveres antes de que puedan responder o armar una defensa importante.

Unidad especial: Deviator



Similar en aspecto al Laser Tank, los Deviator lanzan misiles con un gas que les dará el control sobre cualquier vehículo enemigo por unos segundos. Si bien esto sólo resulta práctico para deshacerse de un par de enemigos molestos, contra los Devastators de los Harkonnen resulta mortal, ya que al tener el control de esa unidad podrán hacer que se autodestruya presionando la tecla "D", llevándose consigo a algunos de sus colegas.

Ataque especial: Chaos Lightning

Este ataque del palacio de los Ordos tampoco daña a las estructuras, pero es muy efectivo contra las unidades ya que lo que hace es desquiciar a quienes afecta, provocando que se ataquen entre sí. Este ataque también puede enloquecer a las torretas enemigas.

La unidad que no todos podrán usar: AA Mine



Este aparato no tiene armas, sino que estalla en una lluvia de misiles cuando alguna unidad aérea se le aproxima. Puede resultar útil para convencer al contrario de que intentar aproximarse por aire le puede traer consecuencias desagradables.



Cómo armar una guardería para Harvesters:

¡Qué tal amiguitos! Ahora es mi turno de explicarles una técnica muy original y divertida con la que harán que sus enemigos se acuerden hasta de sus antepasados más remotos.

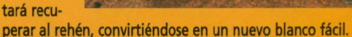
Para empezar, construir una especie de rectángulo cerrado (algo así como un corralito) usando paredes, que sea lo suficientemente grande como para que quepan tres o cuatro Harvesters.

Cuando tengan todo listo, vayan con un Advanced Carryall hacia donde haya algún Harvester enemigo y en la primera oportunidad que tengan levántenlo y llévenlo al corralito que acaban de armar, pero antes asegúrense de apartar a cualquier unidad con capacidad antiaérea para que no le disparen.

Al hacer esto, el Harvester no podrá regresar a su base y su correspondiente Carryall intentará ir a buscarlo, pero para ese entonces ustedes habrán dejado suficientes unidades antiaéreas como para que lo hagan pelota ni bien lo vean venir.



Lo mejor de todo es que si el enemigo opta por construir otro Harvester o refinería, el nuevo Carryall que llegue siempre intentará recuperar al rehén, convirtiéndose en un nuevo blanco fácil.



En el modo single player, esta técnica es terriblemente efectiva, porque hasta que sus Harvesters no son destruidos, la máquina no los reemplaza, así que cuiden que sus invitados se sientan como en casa y eviten dañarlos... *sayonara*.

Los Harkonnen

Malos por excelencia en el universo de Dune, los Harkonnen son el juguete preferido por los jugadores agresivos más tirando a patoteros, porque sus fuerzas se caracterizan por su poder. Sin tener la velocidad ni agilidad de los Ordos, sus unidades son bastante rápidas y la gran resistencia que algunas de ellas tienen también hace posible que los ataques repentinos con ellos sean efectivos.

Desafortunadamente las unidades de esta Casa únicamente ganan la habilidad de regenerarse cuando alcanzan el nivel 3, pero teniendo en cuenta que mientras tanto no hay forma de repararlas, llegar a ese nivel resulta una tarea extremadamente difícil y eso puede traerles complicaciones a la larga. Por eso es que con esta Casa es recomendable buscar alianzas lo antes posible, especialmente con los Sardaukar. En cierto momento del juego, ciertas diferencias entre ambos herederos al liderazgo de esta Casa los pondrá en una situación en la que deberán elegir con qué facción quedarse y eso da origen a dos historias diferentes dentro de un mismo bando.



1- En la defensa

Teniendo en cuenta que sus unidades no pueden repararse, lo mejor es dejar que el papel más importante en la defensa de la base lo jueguen las estructuras, y para eso los Harkonnen cuentan con la mejor.

Las Gun Turrets son la estructura de la que hablo. Con la tremenda potencia de sus ametralladoras y un buen radio de acción pueden atacar a cualquier clase de unidad sin importar que venga por aire o por tierra.

Claro que hay unidades de artillería que pueden atacarlas de lejos y por eso es importante tener una buena dotación de Inkvine Catapults y Rocket Tanks detrás de ellas, para que puedan encargarse de esa clase de intrusos.

Las Flame Turrets, por su parte, son ideales para cremar en forma instantánea soldaditos que quieran entrar sin pagar, especialmente técnicos y todas esas cacas.

Con esas defensas, cualquiera que intente atacarlos por aire será un suicida y a quien quiera entrar por tierra le espera una calurosa bienvenida, por lo que no habrá que preocuparse mucho, pero eso sí... al igual que con los Ordos bloqueen cualquier acceso al Construction Yard con paredes si hay Atreides en el otro bando y pongan vigilancia cerca de las fábricas a fin de evitar invitados invisibles.



2- En el ataque

Los **Assault Tank** son la principal fuerza de ataque de los Harkonnen a la hora de ir al frente, porque por su resistencia y su buen poder de fuego son excelentes para abrir camino y dejar que otros vehículos no tan duros como los **Rocket Tank** y las **Inkvine Catapults** puedan bajar defensas y estructuras.

Los Harkonnen también suelen ser muy efectivos atacando por aire, sus Gunships son la unidad aérea más resistente y poderosa de todas. Los misiles que estos aviones tiran causan importantes daños a unidades y especialmente a las estructuras, por lo que con un buen escuadrón de estos pajaritos pueden definir un partido de un saque. En multiplayer, precisamente estos aviones pueden ser la carta de triunfo más importante de los Harkonnen sobre las otras dos casas. Con estos sujetos es casi imposible tomar estructuras enemigas a menos que la base contraria esté muy debilitada, por la simple razón de que no tienen ningún transporte de tropas.



Unidad especial: Devastator

Esta vez el famoso Davastator Harkonnen vuelve en forma de un gigantesco mech con forma de heladera con patas, que haciendo honor a su nombre es la unidad más poderosa del juego.

Armado con dos cañones y un lanzamisiles, este vehículo puede hacer trizas a unidades aéreas y terrestres por igual y cuando las cosas pintan mal, puede autodestruirse causando una enorme explosión, que casi con seguridad terminará con una buena parte de sus atacantes.

A pesar de su tremenda potencia, la increíble lentitud de este gigante lo hace muy vulnerable, por lo que siempre hay que escoltarlo con algunos tanques.

Si logran poner dos o tres de estos cerca de una base enemiga usando los **Advanced Carryall**, podrán demostrarle a sus oponentes por qué se llaman así.



Ataque especial: Death Hand

Unico ataque especial que se conservó intacto desde Dune II, con este misil pueden apuntarle a lo que sea, dónde sea y sentados en la comodidad de su palacio verán como vuela todo por los aires. Luego de su impacto, el misil deja un área radioactiva que seguirá causando daño.

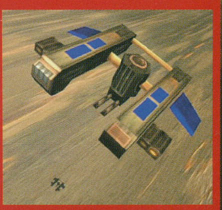
Mientras más palacios construyan, más rápido estará listo un nuevo misil para ser lanzado, así que ténganlo muy en cuenta.



La unidad que no todos podrán usar: Aerial Gun Platform

No poder usar esta cosa sí que es una pena, porque con el mismo poder de fuego de una Gun Turret es capaz de causar estragos entre las formaciones enemigas.

Esta unidad no es muy rápida y sus blindajes no son muy resistentes, pero con un poco de protección en tierra es ideal para mantener a los Harvesters lejos de la Spice. Para colmo, también puede atacar vehículos aéreos.



ACCION / ARCADES

Half-Life: Blue Shift

Comiencen el juego con la siguiente línea de comando:
"bshift.exe" -console

Un vez en el juego, abran la consola con la tecla ~. Ahora antes de cargar un juego o abrir un mapa escriban "sv_cheats 1" (sin las ""). Alternativamente pueden agregar este comando al archivo "config.cfg" que está en el directorio del juego, para que se corra automáticamente cada vez que cargan el juego.

god
Modo Dios
noclip
Atravesar paredes
impulse 101
Todas las armas
sv_gravity x
Ajustar la gravedad. El valor por defecto es 800 y 0 es sin gravedad
sv_accelerate x
Ajustar la aceleración del aire para moverse más cuando saltan. El valor por defecto es 10.
skill x
Ajustar el nivel del juego, 1 = El más fácil, 3 = El más difícil.
map x
Reemplacen X con alguno de los siguientes nombres de mapas:

ba_canal1
ba_canal1b
ba_canal2
ba_canal3
ba_elevator
ba_hazard1
ba_hazard2
ba_hazard3
ba_hazard4
ba_hazard5
ba_hazard6
ba_maint
ba_outro
ba_power1
ba_power2
ba_security1
ba_security2
ba_teleport1
ba_teleport2
ba_tram1
ba_tram2
ba_tram3
ba_xen1
ba_xen2
ba_xen3
ba_xen4
ba_xen5
ba_xen6
ba_yard1
ba_yard2
ba_yard3
ba_yard3a
ba_yard3b
ba_yard4
ba_yard4a
ba_yard5
ba_yard5a

Star Wars: Episode I - Battle For Naboo

Usen los siguientes códigos en la pantalla de "Passcodes" dentro del menú de opciones para activar su correspondiente función. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.





RQORACAQ
AAT tank (en algunos niveles)
HRDTOKIL
Escudos avanzados
JOBXXFAI
Galería de arte (en el "Show Room)
EBTRHBAF
Cambia el Gian Speeder en un Convertible negro
FJJCUAAC
Misiles buscadores
RECTVBAH
Hall de concierto en la opción "Show Room"
ADJJCCAY
Hacer olas en el agua
FMRYLDAD
Nivel extra Dark Side
UYCZNCAX
Arma secundaria doble
CXSJMIAA
Modo Expert
ABVUSEAY
Misiles guiados
LFZWKXAA
Vidas infinitas
FRBPTDAY
Sith Infiltrator (en algunos niveles)
XFIIYBAY
Swamp Speeder (en algunos niveles)
SJTNGBAY
Swamp Speeder y hacer grandes olas en el agua
GPAYQWAJ
Habilitar todo los niveles comunes
JHGNRGAS
Habilitar todo los niveles extra y comunes
NIZWAGAO
Hablitar todas las naves del lado de los Naboo
DIWMZIAR
Ver créditos
EOWXZGAS
Ver al equipo de desarrollo del juego

Tribes 2

Todas las armas con máxima munición (sólo para el que hace de servidor)
Durante el juego, presionen ~ para ver el menú de consola, luego escriban "$testcheats=1;". Abran el menú de debug nuevamente y tipee "giveall();" para obtener todas las armas con 999 de munición.

LeadFoot: Stadium Off-Road Racing

Más dinero
Escriban MEGASAXON en la pantalla "New Career" para obtener $1.000.000.

Star Trek: Voyager - Elite Force Expansion Pack

Durante el juego, presionen ~ para ver la consola, luego escriban "sp_cheats 1" para activar el modo de trucos. Escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función. (Nota: los trucos no se activan en multiplayer.)

god
Modo Dios si/no
give weapons
Todas las armas
undying
999 de energía y armadura
noclip
Atravesar paredes
notarget
Invisible
cg_thirdperson 1
Vista en tercera persona
cg_thirdperson 0
Desactiva el código anterior
cg_thirdpersonrange [1-100]
Rango de vista en 3ra persona
give [ítem]
Obtener el ítem indicado
map [nombre del nivel]
Seleccionar nivel

ESTRATEGICOS

Heist

Durante el juego, escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

[Ctrl Derecho] + [Shift] + [H]
Energía máxima para la tripulación

SIMULADORES

Echelon

Durante el juego, presionen ~ para ver la consola, luego escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función.

srv_success 1
Presionando [Esc] ganan la misión



CORREO

NUESTROS LECTORES EXPRESAN SUS OPINIONES Y NOS DAN CON UN CAÑO

¡Aleluya, queridos hermanos! Después de recorrer Tierra Santa (me refiero a la Exposición E3, por supuesto), he regresado para predicar junto a todos ustedes, que nos acompañan mes a mes. Mi querido y entrañable amigo Durgan ha ocupado mi lugar estos últimos dos meses... Y creo que, aunque él no lo reconozca, le ha tomado el gustito a esta tarea (N. del E.: Ni loco), por lo que no fue nada fácil quitarle la máquina con los e-mails y las cartas para poder realizar esta fantástica labor. Aquí vamos...

Amiguirijillos

Hola, amiguirijillos de Xtreme PC:

Me llamo Diego, tengo 16 años (chicas, si hay alguna, no tengo novia, así que...), mi sección favorita es obviamente: (Aplausos) LOS IRROMPIBLES. Las únicas dos cosas que me han hecho reír más que las desventuras de Rolo, Moki, y Cía. son sólo dos cosas: La película de South Park (shut your fucking face uncle fucker) y "Scary movie".

Compartimos con vos tu selección de películas, aunque deberíamos agregar "Amazon Women on the Moon" y los programas de Monty Phyton, ¡que son increíbles!

Soy un gran fanático de su revista, que está de más decir que es la mejor porque es obvio (sí, señoras y señores, así se escribe *obvio*, vio).

Decidí escribir esta carta porque quería darles algunas recomendaciones (de onda, tri-tris). Primero, pensé (sí, pensé; soy de las pocas personas que lo hacen, sin ofender al resto por supollo). Bueno, pensé que la sección "Conexión Xtreme" o podrían hacer otra, podría dedicarse un poco a páginas.

¿Qué?

Segundo, quiero a Los Irrompibles jugando al multiplayer de DEUS EX (noten que lo escribo en mayúsculas porque me he enamorado de este juego) y lo quiero ya.

Se le ha enviado el pedido a los muchachos de las hazañas sin parangón.

Tercero, esto puede gustarle a algunos y a otros no pero, eliminen las soluciones de los juegos, arruina la emoción de jugarlo, y reemplácenlas por secretos, recomendaciones (como hicieron con Deus Ex) y cosas graciosas como los *Easter Eggs*.

¿Eliminar las soluciones? Mmmm, no estoy de acuerdo... Creo que en muchos casos sirven para poder destrabarte de una parte en donde te estancaste, y en muchos casos si no fuera por la solución dejarías de jugarlo, lo que sería una lástima en muchos casos (imaginate vos si te hubieras quedado trabado en tu bendito Deus Ex).

Me gustaría mucho que los lectores con cancha en el editor del Deus Ex manden algunos niveles hechos por ellos.

Por favor, incluyan el multiplayer de Deus Ex "subtitulado" al castellano porque no pude instalar el otro, porfa, porfa, pleeease.

¿Qué noticias hay de Deus Ex 2?¿Cómo demonios se hace una fuckin puerta con el editor de Deus Ex? Y por último, les comento de mi concurso Deus Ex: Cuenten las veces que está escrito Deus Ex en mi carta, que no son pocas como verán, multiplíquenlas por la cantidad de dedos que tiene mi amigo Valdéz en su pie derecho (no son cinco), réstenle la cantidad de compañeros que tengo en el curso, y luego súmenle la cantidad de compacts de Roxette que tiene mi hermano y al resultado súmenle la raíz de la edad de JC Denton. Envíen sus respuestas a "sonunoscredulos@hahababosos.com.ar".

Pueden ganar un "Journey's End" o un "Skydive!" a elección. Haha, babosos.

Bueno, me despido.

PD: ¿Mencioné que me gusta Deus Ex?

¿No me digas? La verdad que ni me había dado cuenta... :)

PD2: Pequeña anotación: cartas enviadas= 6, cartas publicadas=0 Diego=¡buaaaaaaaa!

Ahora sería 6 a 1... ¡seguimos ganando por goleada! :)

Diego Beltrami
diego_tk421@hotmail.com

AdiQto

Bonnasera. Tan bonna que resbala. Les escribo desde Brilla Crespo, aunque la extension de mi mail diga otra cosa. La revista está buenísima y quisiera cartearme con gente que tenga interés en Conversiones Totales. Ya sea de Quake o Quake II. Si hay algún adicto que se pase la noche tratando de hacer que un model de Luciano Pereyra se vea como un Infantry de Q2, por favor mailee. Fuera de Joda. Esto realmente me interesa y me gustaría armar un correo con este tipo de gente, ya que no veo muchos interesados en armar sus mundos y monstruos.

¿No estaría bueno un juego de FPS en que te introduzcas en la Casa Rosada? ¡Comé polvora, Mingo!

Sigan así que seguiré comprando.

Chauchas. Un gran saludo.

Un adiQto de Brilla Crespo
elkiwi@uol.cl

Bueno, adicto, acá podés ver tu carta publicada para que te contactes con gente afín a tu hobby... la idea del juego de la Rosada es buena idea... ¿por qué no te juntás con algunos de los chicos que te manden e-mails y hacen algo onda: *Half-Life: Pink House*?

Halo

Hola, amigos.

Mi nombre es Federico Alvaez y tengo 14 años. Esta es mi tercera carta, en la cual quiero felicitarlos nuevamente por su gran laburo. Yo opino igual que el que dijo que la sección "Los Irrompibles" está medio al dope (no es por ofender a los que la hacen o forman parte de ella).

Moki dice que está totalmente ofendido con usted.

PREGUNTAS:

- ¿Qué lugares de venta de videojuegos es la que recibe los más nuevos más temprano? (lo digo por el espectacular HALO, y les agradezco el video).

Yo personalmente te recomiendo CD MARKET, que tiene todo rápido (en muchas ocasiones importados), y a precios muy accesibles.

- ¿Existen juegos que no se puedan jugar con una Pentium III 700MHz, suponiendo que la máquina tiene placa 3D?

No... aunque eso depende de lo que a vos te parezca lento.

- ¿Ya salió a la venta Global Operations?

No.

- ¿Existe alguna página de Internet que tenga info y fotos de HALO?

¡Sí, la nuestra! *www.datafull.com/juegos*

¡Bueno, gracias por la atención y CHAUU-UU! ¡Chau!

Federico Alvarez
fjhack@hotmail.com

El fenómeno estratégico

Hola, me llamo Pablo y les escribo esto porque cuando leo su revista la mitad de ésta (de todas, no sólo la de ustedes) no me gusta. ¿Quieren saber cuál es la mitad que no me gusta? ¡Bueno, es la parte de la ESTRATEGIA! ¡Odio los juegos de estrategia, todos!

Yo no sé qué le ven a los juegos de estrategia, la mayoría es en 2D, algunos se juegan por turnos (que te aburrís porque tenés que esperar tu turno, ¿es así?, realmente no sé cómo funciona el sistema por turnos, pero si es así te la regalo, ¡eh! (debe ser algo así como ir al doctor); algunos son en tiempo real (pero no sé qué corno significa "tiempo real", porque si vos ves los otros juegos también se mueven en tiempo real), algunos también simulan cosas pero para que querés simular una vida (por ejemplo en Los Sims) si ya tenés una. Mirá que yo me voy a andar preocupando todos los días para ver si mis sims están bien, o tienen novia, etc. Yo quiero juegos que me muevan, no andar por ahí con el mouse todo el día (como Duke, Doom, Unreal).

La anteúltima edición de ustedes me fastidió bastante con el review de Black & White. Primero porque le dieron un puntaje tan alto, después por todas las páginas que le otorgaron como si fuera el juego más importante de la edición. Para colmo después leo en la parte arcades y me doy cuenta que Off-Road tiene menos puntaje que Black & White. Yo prefiero jugar a este último aunque no esté tan bueno, a jugar al B&W, o a cualquier juego de estrategia que señalan con el color marrón (claro, que otro color le van a dar que no sea "oscuro").

Y más me fastidié cuando leí debajo de una foto que si le rascabas la panza a un animalito, éste se comía lo que tenía en la mano. Para jugar mejor se pueden ofrecer como niñeras y practicar el cuidado de un ser vivo, o en caso contrario se alquilan un osito y le hacen unos mimitos a la noche, o de última podrían comprarse un Tamagotchi así cuando van en el micro no se aburren.

Un día en la escuela estábamos en clase y le robamos un Tamagotchi a una chica, al minuto con mis compañeros lo matamos de hambre, encima apretábamos repetidamente el botón que lo golpeaba (no recuerdo cuál era). Estuvo excelente, el pobre tenía una cara de muerto y de repente la imagen se apagó. El Tamagotchi había muerto. Nosotros nos cagábamos de risa porque era algo totalmente inútil (o para chiquitos) y además no tenía vida de verdad, al igual que B&W. Yo digo, para qué querés andar cuidando cosas por ahí cuando podes ir matando aliens o ir conduciendo a 240 Km/h por unos hermosos paisajes. A eso me refiero en esta nota. ¡No me gustan los juegos que hay que jugar tranquilamente con el mouse, me ponen loco!

Bueno, creo que ya es demasiado, lo único que les digo es si pueden reducir un poco la parte estratégica de la revista (no es un pedido, es un deseo) y que aflojen un poco (ustedes y todos los que leen la revista, o cualquiera) con la estrategia que de tanto pensar van a terminar siendo demasiados serios (eso creo, no soy quién para decir cómo van a terminar). Para pensar hay muchas cosas como Anaáisis Matemático de Informática, la escuela secundaria, etc.

¡Chau!

Pablo
anibal@netverk.com.ar

Mirá, Pablo, realmente no sé si tu carta es en serio o se trata de una especie de joda, pero como el Día de los Inocentes ya pasó hace rato voy a suponer que fue en serio.

Evidentemente, teniendo la poca, por no decir nula idea de lo que es el género de estrategia, podría decirte que hacer comentarios y comparaciones como las que vos hacés, más que apresurado, es suicida.

Realmente comparar un juego como Black & White, o cualquier título de este género con simples arcades para pasar el rato como los de Off-Road es algo que no tiene sentido. Te aseguro que si a Black & White le dedicamos semejante espacio es porque no sólo fue uno de los juegos más alucinantes que nos tocó revisar en mucho tiempo, sino que por ahora es uno de los candidatos más firmes al juego del año.

Entiendo que a vos no te guste complicarte demasiado en materia de juegos, pero te aseguro que los títulos que tanto odiás desde tu punto de vista tan cerrado (sin siquiera haberte molestado en probarlos) tienen mucha más acción y exigen usar la cabeza mucho más que la mayoría de los títulos que vos nombraste.

Criticar porque sí y de la manera que vos lo hacés no sirve de nada y ser un poco más tolerante no le hace mal a nadie.

Censura en XPC

Hola, Martin / Hola a todos ahí:

Ya sé que había prometido primero escribir todos los meses, después mes por medio y por último cada tres meses, para haber pasado ahora cada muerte de obispo.

Pero las vicisitudes de mi vida (mi hijo y mis trabajos) me lo han impedido.

Pero qué ganas me dieron de escribir a los números que editaron desde entonces... ¡QUÉ GANAS!

Vayamos a los papeles.

Los dos últimos números me parecieron espectaculares y sé que cuesta sacarlos con tan buena calidad.

Pero para que vean la importancia que tienen, deben ustedes saber que provocaron la interrupción de los que estaba leyendo: Ana Karenina de Leon Tolstoi (otra que Los Sims). **(N. del E.: ¡Exageradoooo!)**

¡Me pasaron el corrector ortográfico donde no debían!

En mi carta anterior, puse el comentario "me irve la cabeza", que va así, sin H, tambien me reí "Jie Jie Jie"... LE SACARON LAS "i". **(N. del E.: Bueno, eso es mi culpa (Dan), prometo tener más cuidado...)**

Ariel Gentile: quiero que sepa que es usted el culpable (parece un bolero) de que vuelva nuevamente a la casa AMD, después de su nota me he dado cuenta que caí nuevamente en la propaganda de Intel. Espero no le moleste le haga unas consultas más por mail privado.

Halo: Mundo anillo... me suena a idea afanada, pero más aburrida, porque no hay *Kzinti* ni *Titerotes de Pierson*, ahora bien... aclárenme una duda, en la primera foto de la página 37, donde se ve el cielo, ¿puede ser que se vea una luna? ¿No leyeron a Niven? ¿No saben por qué escribió una segunda parte de ese libro?

Estuvimos mirando la foto (estaba en la página 35) y lo que seguro se ve es algo parecido a una luna. De todas formas, los desarrolladores dijeron que tomaron algunas ideas prestadas de Niven, pero nada que después suene demasiado a choreo. (N. del E.: El amigo Larry usó una vieja teoría acerca de los mundos anillos, pero en reali-

dad no inventó nada concreto, más allá de que su novela es perfectamente fascinante. Todos aquí usamos kimonos azules estampados con dragones estereoscópicos...) :)

"EL MUNDO ANILLO ES INESTABLE", "La jaula de las locas", "Doce monos", "El club de la Pelea"... ¿Para cuándo "Los marineros de Potemkin" o "Los ladrones de bicicletas".

¡Ach! No me gustan los juegos en tercera persona, pero mi secuela preferida sacó uno así, ufa, no se pueden aprovechar de mi pasión por X-COM, para colmo, seguro van a ser bichos de UFO Defense, ninguno de TFTD.

Ya habrás visto el review de Santiago, y de seguro estarás lamentándote (o alegrándote porque no lo tenés que comprar)...

Panthou... qué decirle, una nota magistral realmente, conocimientos que han sido aplicados inmediatamente en Shogun (también en StarCraft, pero ahí no hacen falta con el apoyo aéreo).

Los Irrompibles nuevamente me han sacado lágrimas de alegría y generado un fuerte dolor en las mandíbulas, más viendo el fotomontaje de las imágenes... QUIÉN DIJO QUE NO SIRVE PARA NADA ESTA SECCIÓN, ¡A MÍ ME DIVIERTE MUCHO!

Windorcho XP... hmm... otra mentirita... ¿No prometieron cosas parecidas para el 3.1, 3.11, 95, 98 y Me?

Qué bueno que haya vuelto a contestar el correo, mi estimado Varsano, y me agradó mucho la idea nueva del correo.

¡Gracias! ¡Yo también estoy contento de estar aquí nuevamente con ustedes! (N. del E.: ¡Bah! Yo también tengo mis fans.)

Sin más, les deseo que nunca se les caigan los pelos de los pies!

P.D.: Me sigue pareciendo inestable el formato librito.

¿? ¿Inestable? ¿Quiere decir que se te cae de las manos? :)

Omar G.L. Munarriz
El Guardián de la Maldad

Algunos consejos y preguntas

Les escribo este mail para utilizar al correo de lectores con su original fin, que es ayudar o aconsejar a los lectores de la revista sobre las dudas, preguntas, inquietudes que les surjan en este complejo ambiente donde aparecen cada 2 x 3 cosas nuevas, complicadas, sumado al nuevo mundo de Internet. Aclaro esto porque esta seccion ya se les escapó de las manos (¿¿realmente no se preguntaron si a la gente le importa saber que uno soñó con que era el marine de Doom y prendía fuego a un kiosco de diarios y violaba al perro de MDK??).

Eso depende de las cartas de nuestros lectores... En este tiempo, la gente al parecer tiene más interés en conocer relatos y comentarios de sus pares, que conocer la respuesta de inquietudes en las cuales puede que no se vean demasiado identificados. No es que la cosa se nos haya escapado de las manos, nosotros la dejamos revolotear alegremente. :)

Acá va la pregunta, ¿qué aceleradora es preferible para una AMD-K6-2 500MHz con 128 MB, una TNT 32 MB, una Voodoo 3 o 4 o una GeForce MX 32 MB?

Creo que no hay lugar a dudas: la placa más poderosa de las que nombrás es la GeForce MX de 32 MB.

La revista está muy buena e interesante (de hecho la compro desde el N° 6) pero podrían acortar (no quitar) la parte multiplayer. En la situación actual del país nadie tiene esas máquinas y conexiones para darse esos lujos. Estaría bueno que amplíen la seccion de Internet (acá hay mucha tela por cortar).

¿Te parece? Cosas como la Big One creo demuestran que la gente, a pesar de la crisis y todo, cada día tiene más ganas de juntarse a jugar y verse las caras.

¿Por qué no ponen más en la tapa *Mayo 2001*? (tan sólo ponen año 4 N° 43).

Porque Mayo es el nombre de un sólo mes, ¡y si lo pusiéramos siempre la gente se volvería loca! :) (N. del E.: ¡Muhahaha!)

Bueno, los dejo. Espero que entiendan que esto es una crítica con toda la onda para que la revista siga para adelante, no todos los lectores somos iguales (por suerte, no soy el primero que envía este tipo de crítica).

Si no la quieren publicar no hay drama (soy estudiante de Marketing y sé lo importante que es la publicidad) así que, por favor, envíenme la respuesta por mail (es cortita... ¿no?)

Para que veas que acá no hay problemas de publicar cartas que no son siempre un ramo de flores, publicamos tu carta 100% natural, sin aditivos ni modificaciones.

PD = ¿Pikor es PIKORO de Dragon Ball?

¡No! Aunque tranquilamente el Dr. Picor podría hacerse unas peleas con Goku... aunque no dudo que terminaría muy mal.

Germán Panzarella
germanpanzarella@hotmail.com

Lo impersonal de Internet

Estimados hacedores de XPC:

Quizá no sea éste el destino justo de estas líneas, pero habiendo sido un juego el que provocó mi decisión, ustedes se presentan como la opción más viable para la recepción de esta carta.

No pretendo con ella cambiar los hábitos de nadie, pero al menos hacer un llamado de atención a la comunidad jugadora, de la que todos formamos parte.

Hace algún tiempo atrás dentro del canal de chat de la revista alguien que en ese momento desconocía me dijo *boludo*, y muy a pesar que es un término utilizado hasta el hartazgo aquí, me molestó, ¿por qué?, supongo que la respuesta está en que yo no veo los ojos de mi interlocutor, y no sé con qué animos se está refiriendo hacia mí. En esa ocasión esa persona se explicó muy bien y yo terminé aceptando de buena gana el término.

Hoy, jugando Counter-Strike en un server local, y habiendo logrado unos cuantos frags -muchos producto de la buena fortuna, otros de la inoperancia de los contrarios- me trataron de *cheater*.

Restan dos caminos, el de la indeferencia, donde todos hacemos oídos sordos a lo que nos dicen, y el del diálogo, donde nos podemos exponer dando razones de nuestro accionar. El problema es que la vida en Internet va demasiado rápido y no siempre hay tiempo entre game y game para una explicación convincente. Yo, por mi parte, nunca insulté a nadie por este medio y no lo haré, pero piensen un poco todos aquellos que tienen los dedos flojos, que no siempre las cosas son como parecen. Paren con la boludina de insultarse con alma y vida por un medio que en el mejor de los casos es cobarde y traicionero. Counter-Strike no es mi juego de cabecera, pero es lo mejorcito para mi insufrible Dial-up, démosnos un respiro y reflexionemos un poco más antes de acusar o insultar a otro. Llevemos las cosas más allá del tonto epíteto y respetémonos un poco más entre nosotros.

No por esta razón voy a dejar de jugar, pero muchos se lo están tomando como una costumbre y no creo éste sea el camino más indicado para todos.

PD: Martín o DaN, publiquen o no la carta (realmente no me importa), hagan un comentario, una nota, un llamado, un asterisco, lo que sea sobre este tema. ¿O será que yo me estoy poniendo viejo y molesto? Lo peor es que "ése" que te insulta no está enfrente tuyo para poder explicarle o en su defecto romperle la cara.

DaN tuvo una experiencia similar, que

también le dio mucha bronca.
Gracias por leer.

Pablo Grispo
Tío Pepe, Morón

Creo que no hace falta explicar, pero yo soy partidario (al igual que DaN y toda la gente de la Editorial) de dar la cara en Internet como corresponde, con nombre y apellido y no entrando con alias que pueden dar lugar a que nos soltemos de lengua por cualquier cosa. Lamentablemente, y como vos bien decís, Internet es un medio masivo muy anónimo, que permite barrabasadas de todo tipo a gente que si la vieras frente a frente de seguro no abriría la boca ni a palos.

Pero sin ir más lejos, hasta la aparición de los "Caller-ID" para los teléfonos, siempre fue fácil utilizar el fono para hacer jodas de mal gusto, o molestar a las personas a cualquier hora... Así que como ves, esto es ni más ni menos que la evolución (¿o será involución?) de estos inadaptados...

Gracias

Hola, qué tal, ¿todo bien?

Bueno, lean este mail cuando tengan tiempo porque es sólo un par de felicitaciones.

Aunque leo siempre la revista (junto con la NL también) me decidí a mandarles un mail para alabar no a todo el equipo (que por cierto merece ser alabado por lo bien que les quedo la última revista) sino para decirle a Durgan que realmente es un capo. ¿A qué va esto? A que estoy jugando a Serious Sam y estoy realmente FASCINADO con lo bueno que es el juego. Y no lo estaría jugando si no fuera por él y su review. Realmente cuando lo leí decidí darle una oportunidad a un juego que me parecía uno más del montón de juegos apestosos que andan dando vueltas por ahí, a un juego del cual había ignorado videos y demos porque no me interesaba en lo más mínimo. Sin embargo, ahora lo estoy jugando y desde Deus Ex que no me enganchaba tanto con un juego. Y nunca llegué a estar tan de acuerdo con una review como ésta de Serious Sam, realmente la releí como 7 veces y me pasó exactamente lo mismo que a él con el juego. Y por eso es que les agradezco mucho por lo que hacen. **(N. del E.: ¡Muchas, muchas gracias!)**

Gracias a ustedes les di una oportunidad a juegos que quizás nunca habría jugado (Half-Life, Deus Ex, Serious Sam son los que me vienen a la mente, sin contar los tantos de PlayStation de los que nunca me hubiera enterado como Vagrant Story y Valkyrie Profile).

¡Sigan así!

Lucas Roman (MariaMarta en Los Irrompibles de Outlaws, ¿se acuerdan?)

DaN se puso colorado, y te agradece tus palabras, MM, aunque no te cree nada. :)

Aguante Black & White

Muy buenos días, desarrolladores de la octava maravilla del planeta:

Me llamo Alejo, tengo 16 años, una P2 500 y una Voodoo3. Después de leer el excelente review de Black & White obviamente me lo compré.

Lamentablemente lo conseguí en inglés, tuve mucho alegror al ver que el juego corría perfectamente, me impresioné con su poderoso zoom, con las actitudes de la población, me simpatizaron mucho el diablo y el angelito, pero me quedé trabado en el lugar más pedorro posible.

En el momento que el oso me enseña a pelear, me pide en un momento algo que me desconcertó, me dice "try queueing up several attacks on me now"... ¡Por favor, díganme qué tengo que hacer! Que sino, se me acaba el juego ahí.

Lo que te dice es que trates de conectar varios golpes seguidos... Eso lo hacés presionando con el mouse en diferentes partes del cuerpo rápidamente. Hacé varios clics en tu Criatura para defenderte.

Una cosa más, no puedo conseguir el Tony Hawk PS2. ¿Dónde lo puedo comprar? Me dicen que no llegó, que no existe para PC, ya no sé qué hacer.

El juego que vos estás buscando se llama *Tony Hawk Pro Skater 2*, y lo podés encontrar en CD MARKET. La dirección de los locales está en la contratapa de la revista. El que vos indicás parece ser para Play 2.

Un saludo a todos los lectores,

MaNsO_n

¡ESTA BIEEEEN!

Más chistes enviados por nuestros lectores, para alegrarles (o amargarles) la vida!

Si arrojamos al mismo tiempo una PC con Windows 98 y una Macintosh desde un 10° piso, ¿cuál se hace pelota contra el suelo?... la Mac, porque la PC se cuelga.

¿Cuantos ingenieros de soporte técnico de Microsoft se necesitan para cambiar un foco?... R: Cuatro. Uno que pregunta: "¿Cual es el número de registro de su foco?". Otro que pregunta: "¿Ha intentado reseteándolo?". Otro que pregunta: "¿Ha intentado reinstalándolo?", y el último que dice "debe ser su hardware, porque el foco de nuestra oficina funciona muy bien".

Dios se manifiesta en un sueño al Papa, George Bush y a Bill Gates. Les dice:

- Les tengo una noticia buena y una mala. La buena es que Yo existo. La mala es que la tierra será destruida en 30 dias. El Papa despierta a sus colaboradores y les dice:

- Les tengo dos noticias buenas. La primera es que hemos estado en lo correcto durante todo este tiempo, Dios existe. La segunda es que estaremos en el cielo en 30 días.

George Bush despierta a sus colaboradores y les dice:

- Les tengo una noticia buena y una mala. La buena es que Dios existe y está de nuestro lado. La mala es que el mundo terminará en 30 días.

Bill Gates despierta a sus colaboradores y les dice:

- Les tengo una noticia buena y una noticia maravillosa. La noticia buena es que Dios piensa que soy una persona importante. La noticia maravillosa es que no tendremos que escuchar ninguna otra queja sobre Windows ME dentro de 30 días.

Y el último, para que reflexionen:
Donald usa teclado y Mickey mouse.

PARA COMUNICARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, por medio de CARTA a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Paraguay 2452, 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-mail: xtremepc@ciudad.com.ar

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLECCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 **(Nov. 97):** Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo. / NUMERO 2 **(Dic. 97):** Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom - Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc. / NUMERO 3 **(Ene. 98):** Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc. / NUMERO 5 **(Mar. 98):** Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy. / NUMERO 7 **(May. 98):** Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy. / NUMERO 8 **(Jun. 98):** Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter. / NUMERO 9 **(Jul. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter. / NUMERO 10 **(Ago. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood. / NUMERO 11 **(Sep. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más. / NUMERO 12 **(Oct. 98):** Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2 - Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más. / NUMERO 13 **(Nov. 98):** Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6 - Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III y muchos más. / NUMERO 14 **(Dic. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming - Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más. / NUMERO 15 **(Ene. 99):** Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - SiN - Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más. / NUMERO 16 **(Feb. 99):** Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V - Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más. / NUMERO 17 **(Mar. 99):** Soluciones: Quest for Glory V: D. Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz / NUMERO 18 **(Abr. 99):** Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS / NUMERO 19 **(May. 99):** Reviews: X-Wing Alliance - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra. Parte) - Resident Evil 2 Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos:BTCD / NUMERO 20 **(Jun. 99):** Reviews: StarWars Episode I: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da. Parte) - Ring Trucos: SWEP1:TPM - South Park - Worms Armageddon / NUMERO 21 **(Jul. 99):** Reviews: Mechwarrior 3 - PCFutbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más! Soluciones: Black Dahlia Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need for Speed: High Stakes / NUMERO 22 **(Ago. 99):** Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW:Ep 1 La Amenaza Fantasma (1ra Parte) Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear II / NUMERO 23 **(Sep. 99):** Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II - Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99 / NUMERO 24 **(Oct. 99):** Soluciones: Discworld Noir - Hidden & Dangerous (1ra. parte) - Everquest - Reviews: Shadowman - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver - ReVolt y mucho más! / NUMERO 25 **(Nov. 99):** Soluciones: Hidden & Dangerous (2da. parte) - Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Freespace II - Driver y mucho más! / NUMERO 26 **(Dic. 99):** Soluciones: Homeworld - Hidden & Dangerous (3ra. parte) - Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 y mucho más! / NUMERO 27 **(Ene. 2K):** Trucos: Siete páginas con más de 270 - Reviews: Quake III: Arena - Unreal Tournament - TR: The Last Revelation - SWAT 3 y mucho más! / NUMERO 28 **(Feb. 2K):** Soluciones: Indiana Jones y la Maquina Infernal (1ra Parte) - Cydonia - Reviews: Battlezone 2 - PC Fútbol 2000 - Grand Prix 500 - PC Atletismo 2000 y mucho más! / NUMERO 29 **(Mar. 2K):** Soluciones: Planescape: Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L.M.I. (2da Parte) - Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 y mucho más! - NUMERO 30 **(Abril. 2K):** Soluciones: Planescape: Torment - Championship Manager Temp. 99/00 - Fausto: Los Siete Misterios del Alma - Trucos: Die Hard Trilogy 2 Test Drive Le Mans y más! - NUMERO 31 **(Mayo. 2K):** Soluciones: Atlantis II - Guía Est. Messiah - Trucos: Rollcage Stage II - Thief 2 - Messiah - Gangsters y más!

Junio 2000 — NUMERO 32



Especial: Informe E3 2000, con todos los juegos que se vienen! - Soluciones: Thief 2 - Starlancer y Dracula Resurrection Trucos: Alien vs. Predator Gold - Codename: Eagle - Starlancer y más!

Julio 2000 — NUMERO 33



Especial: Informe de los nuevos juegos con el engine de Quake III Arena - Previews: Midtown Madness 2 - Sacrifice - Soluciones: MDK2 - Trucos: Daikatana Counter Strike - Vampire - Independence War y más!

Agosto 2000 — NUMERO 34



Especial: Informe saga Monkey Island - Previews: Commandos 2 - Simsville Reviews: Diablo II - Deus Ex - Soluciones: Metal Fatigue y Deus Ex - Trucos: Deus Ex - Flying Heroes - Earth 2150 - Shogun: Total War

Septiembre 2000 — NUMERO 35



Especial: Reportaje exclusivo a los creadores del nuevo Alone in the Dark! Reviews: Grand Prix 3 - KISS Psycho Circus - H.M. FAKK 2 y mucho más! Soluciones: Icewind Dale Trucos: Star Trek DS9: The Fallen - H.M. FAKK 2

Octubre 2000 — NUMERO 36



Especial: Metal Gear Solid Previews: Quake III Team Arena, Mafia y más! Soluciones: Metal Gear Solid - Homeworld Cataclysm - Trucos: Kiss Psycho Circus - Klingon Honor Guard - Carmageddon TDR 2000

Noviembre 2000 — NUMERO 37



Especial: Commandos 2 Previews: Emperor Battle for Dune y más! Soluciones: 1ra Parte de Baldur's Gate II Shadows of Amn Trucos: Metal Gear Solid - Motocross Madness 2 - Crimson Skies - SimCity 3000 Unlimited

Diciembre 2000 — NUMERO 38



Previews: Return to Castle Wolfenstein - Fallout Reviews: Escape From Monkey Island - FIFA 2001 Sacrifice - Rune - Starship Troopers y más! Soluciones: Escape From Monkey Island y Baldur's Gate II

Enero 2001 — NUMERO 39



Previews: Majestic - Venom Mechcommander 2 Reviews: Hitman - American McGee's Alice - Tomb Raider Chronicles - Resident Evil 3 Nemesis - Project IGI y más! Soluciones: Guia completa de Hitman Codename 47

Febrero 2001 — NUMERO 40



Especial:Clive Barker's Undying - Previews: Hidden & Dangerous 2 - Battle Realms - Desperados - Reviews: Oni - CounterStrike Soluciones: Guia del Giants: Citizen Kabuto - Trucos: Giants - Army Men - NFS: Porshe 2000

Marzo 2001 — NUMERO 41



Especial: Operation Flashpoint - Previews: The Sims: House Party - Warrior Kings - Hostile Waters Reviews: NBA Live 2001 - Age of Sail II - Gunlok - SimCoaster Soluciones: Guia del MechWarrior 4 - Trucos: Sacrifice - F1 2000

Abril 2001 — NUMERO 42



Especial: Unreal 2 Previews: Baldur's Gate II - Fly! 2 - Worms World Party Reviews: Undying - NASCAR Racing 4 - Star Wars: Battle for Naboo Soluciones: Todos los secretos de Undying Trucos: Star Wars: Battle for Naboo - Oni - Undying

Mayo 2001 — NUMERO 43



Especial: Halo - Black&White Previews: Frredom Force - Global Operations - Soldier of Fortune 2 Reviews: Fallout Tactics - Tribes 2 - F1 World Grand Prix 2000 Worms World Party Trucos: Serius Sam - The Sims: House Party - 4x4 Evolution - Hostile Waters

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **(011) 4961-8424**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

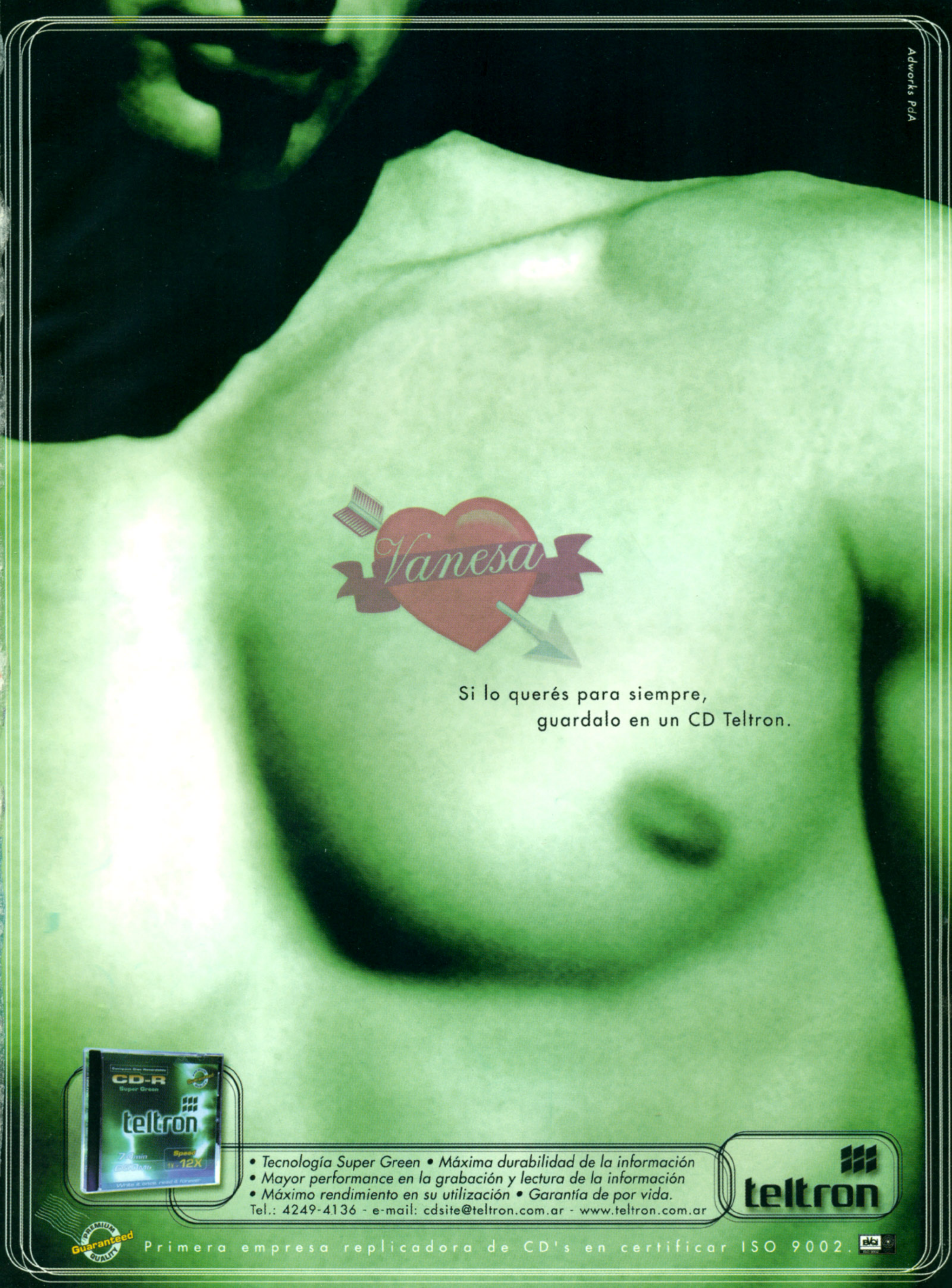
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 31) y **$7,90** (número 26, y del 33 en adelante).

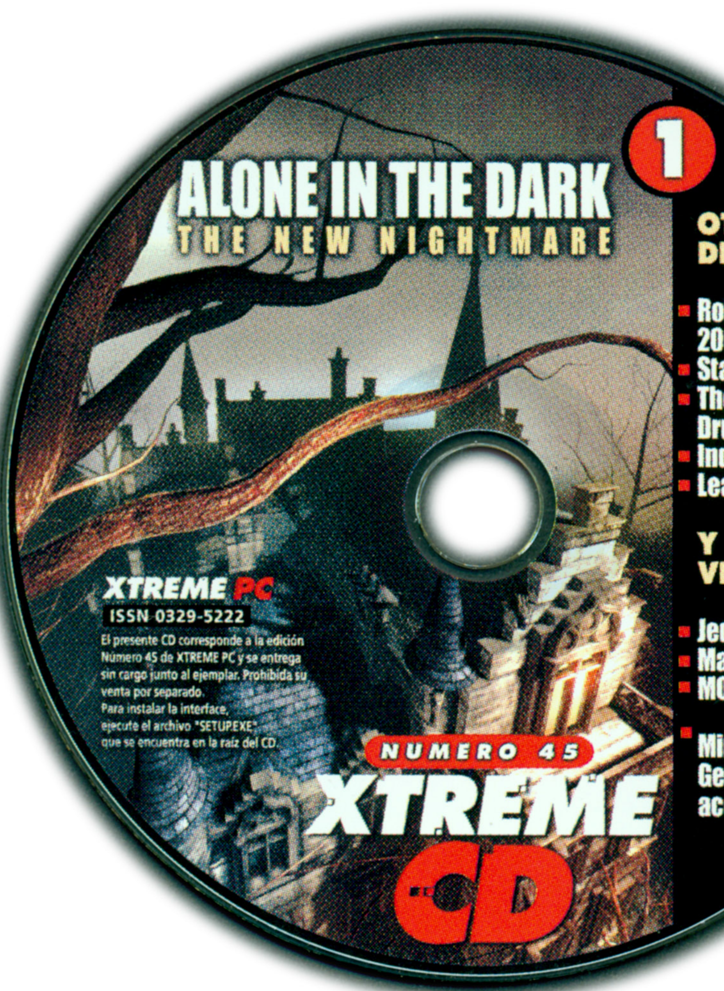
En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)


Adworks PdA
Vanesa
Si lo querés para siempre,
guardalo en un CD Teltron.
CD-R
Super Green
teltron
12X
• Tecnología Super Green • Máxima durabilidad de la información
• Mayor performance en la grabación y lectura de la información
• Máximo rendimiento en su utilización • Garantía de por vida.
Tel.: 4249-4136 - e-mail: cdsite@teltron.com.ar - www.teltron.com.ar
teltron
Premium Guaranteed Quality
Primera empresa replicadora de CD's en certificar ISO 9002.


cdmarketonline.com.ar
Satisfacción para impacientes...
www.cdmarketonline.com.ar / Interior: 0810-333-GAME (4263)
(COSTO DE LLAMADA LOCAL)
AMERICAN EXPRESS
MICROCENTRO: Lavalle 523 Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
MasterCard
OCA
CENTRO: Av. Córdoba 1170 Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
VISA


1
ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE
OTROS DEMOS:
Roland Garros 2001
Startopia
The Mystery of the Druids
Independence War 2
Leadfoot Stadium
Y LOS MEJORES VIDEOS DE E3!
Jedi Knight II
Max Payne
MOH: Allied Assault
Mirá la GeForce3 en acción!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 45 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raíz del CD.
NUMERO 45
XTREME
CD


SUPER
650 MEGAS!
KIT 2 DE
UTILITARIOS
¡MIRA QUE UTILES!
Drivers actualizados para tu placa de video
El último software para navegar en internet
Antivirus
Mensajería
Programas para MP3, gráficos, etc.
¡y los mejores demos, add-ons y patches para tus juegos!
ANTIVISE
STANLEY
STANLEY
FatMax
25'
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 45 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
NUMERO 45
XTREME
CD